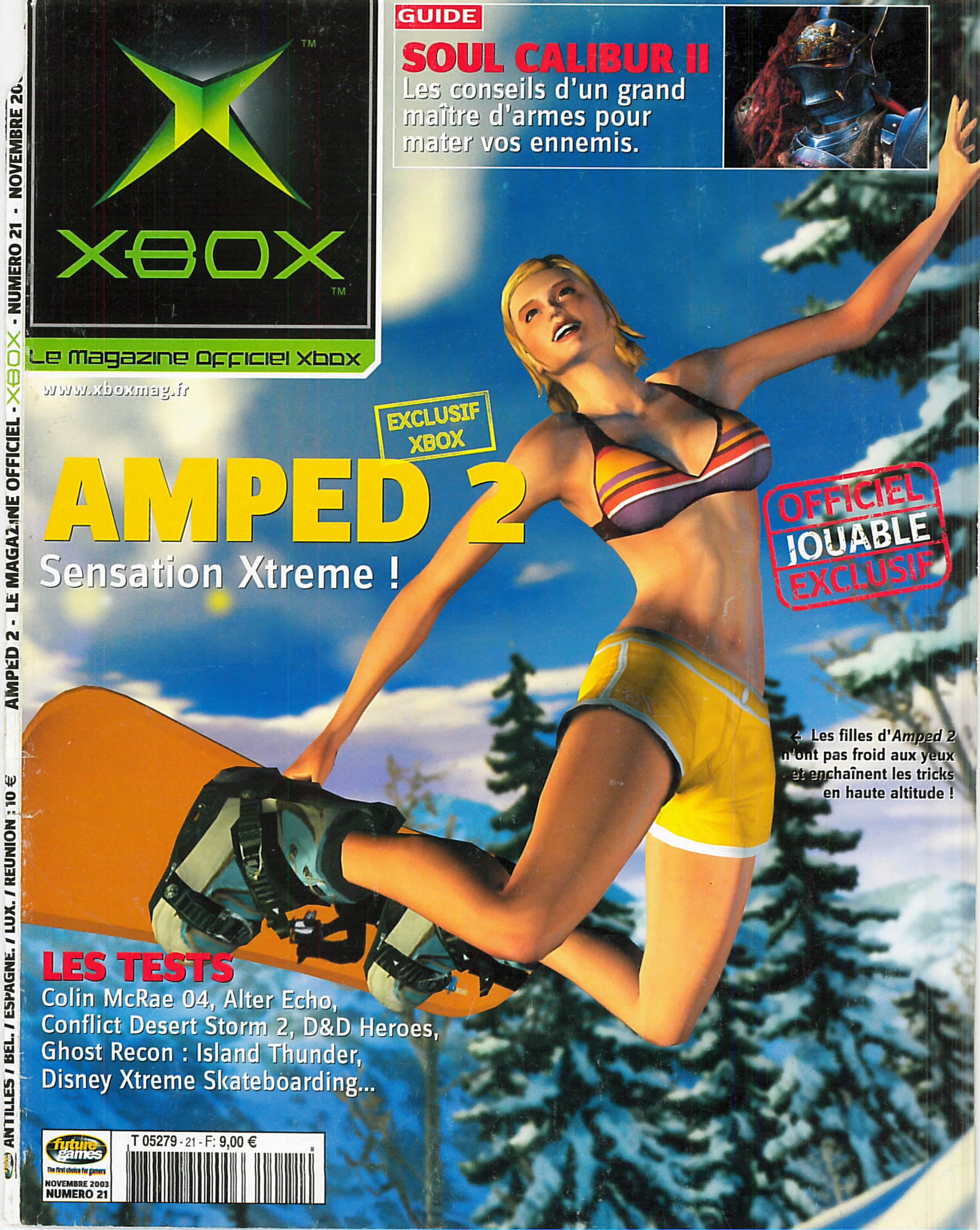

XBOX
Le Magazine Officiel Xbox
www.xboxmag.fr
AMPED 2 - LE MAGAZINE OFFICIEL - XBOX - NUMERO 21 - NOVEMBRE 20
ANTILLES / BEL. / ESPAGNE. / LUX. / REUNION : 10 €
GUIDE
SOUL CALIBUR II
Les conseils d'un grand maître d'armes pour mater vos ennemis.
EXCLUSIF XBOX
AMPED 2
Sensation Xtreme !
OFFICIEL
JOUABLE
EXCLUSIF
Les filles d'Amped 2 n'ont pas froid aux yeux et enchaînent les tricks en haute altitude !
LES TESTS
Colin McRae 04, Alter Echo, Conflict Desert Storm 2, D&D Heroes, Ghost Recon : Island Thunder, Disney Xtreme Skateboarding...
future games
The first choice for gamers
NOVEMBRE 2003
NUMERO 21
T 05279 - 21 - F: 9,00 €


Combattez avec la plus grande variété d'armes de l'histoire des jeux de combats.


*
*
* Armes non disponibles dans le jeu.
XBOX
SOULCALIBUR II
16+
namco
Officiel XBox : 17/20
jeu également disponible
sur PlayStation 2
france.ea.com
soulcalibur-2.co.uk



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
Numéro 21 - NOVEMBRE 2003

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS
26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tel. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - Etranger : nous consulter

Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine, Editeur : Vincent Alexandre (vincent.alexandre@futurenet.fr)
Directeur d'édition : Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)
Directeur éditorial : Emmanuel Charras
Chefs de studio pôle jeux : Jean-Michel Sabatié, Vincent Meyrier

REDACTION
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38 - Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39

Rédacteur en chef : Cyril Berrebi
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet
Chef de rubrique actus : Stéphane Rakotondrainibe
Premier rédacteur graphiste : Yann Pesenti
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Photographe : Benoît Moyen

ONT COLLABORE A CE NUMERO
Thomas Diouf, Lâm Hua, Thomas Laviolette, Jean-François Mariotti, Dominique Molinaro, Bertrand Nicolle, Samuel Pelmar, Reyda Seddiki, Keem Tran, Florian Viel.

Remerciement à : Karine Spencer, Arthur Kanas et Alexandra Biesse

PUBLICITE
Tel. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

Directeur de clientèle : Vincent Saulnier (34 59)
Chefs de publicité : Matthieu Duzan (34 61), Nicolas Letier-Lacaze (34 91)
Responsable trafic : Maguy Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chargé de la fabrication : Guillaume Launay (38 70)
Assistante de fabrication : Solenn De Clercq (34 50)

DIFFUSION
Responsable abonnements : Thibault Bechet



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A. à Directoire et Conseil de surveillance au capital de 6 566 162 euros. Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS Nanterre : B 388 330 417 - Principal associé : Future Holdings 2002 Ltd.

Présidente du Directoire : Saghi Zaïmi
Directrice marketing et commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jane Wray
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal
Directeur artistique : Nicolas Cany

Distribution : SAEM Transports Presse - Impression : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne - Dépôt légal : 4e trimestre 2002 - Copyright Future France 2001
Imprimé en France / Printed in France

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient : 1 DVD

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).





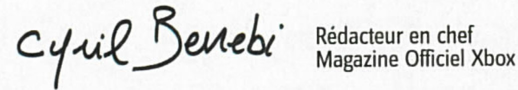
Media with passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.



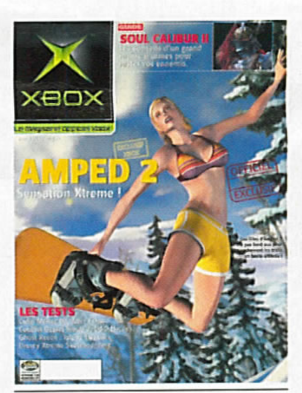
UN MONDE SANS PITIE



Au moins une fois par jour depuis plus d'un an, nous recevons une lettre ou un e-mail nous demandant si une version Xbox de *GTA* allait voir le jour. On s'en doutait, Rockstar et Take 2 ne pouvaient plus longtemps rester sourd à l'appel des fans (diront certains) et à l'appât du gain (diront d'autres). En tout cas, l'info est tombée le 3 septembre : le trublion du jeu vidéo, celui par qui la polémique arrive, sort le 4 novembre aux Etats-Unis. Pas facile d'avoir plus d'infos concernant l'Europe, mais il semble que nous devrons patienter encore un peu. Véritable méga hit de ces dernières années, la série *GTA* est révélatrice d'un fait important : le public du jeu vidéo vieillit. Les champignons magiques et les sympathiques moustachus à salopette ne font plus autant recette qu'avant. Dommage (diront certains), tant mieux (diront d'autres). Les faits sont là. Aujourd'hui, il faut croire que le crime paye dans l'univers des jeux vidéo. Le public vieillit, l'industrie s'adapte. On pourra reprocher aux créateurs, développeurs ou éditeurs de jeux de proposer toujours plus de violence gratuite dans leurs productions (et je pense hélas qu'on n'a encore rien vu…). Mais quand on constate l'engouement suscité par un titre comme *GTA* auprès d'une majorité de joueurs, il devient difficile de leur jeter la pierre. C'est un peu comme l'histoire de l'œuf et de la poule : est-ce que les gens deviennent de plus en plus assoiffés de sang parce que les jeux vidéos, la télé, le cinéma, la BD, le catch… les y habituent. Ou bien est-ce que tous ces divertissements deviennent plus violents parce que le public le demande ?



Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox

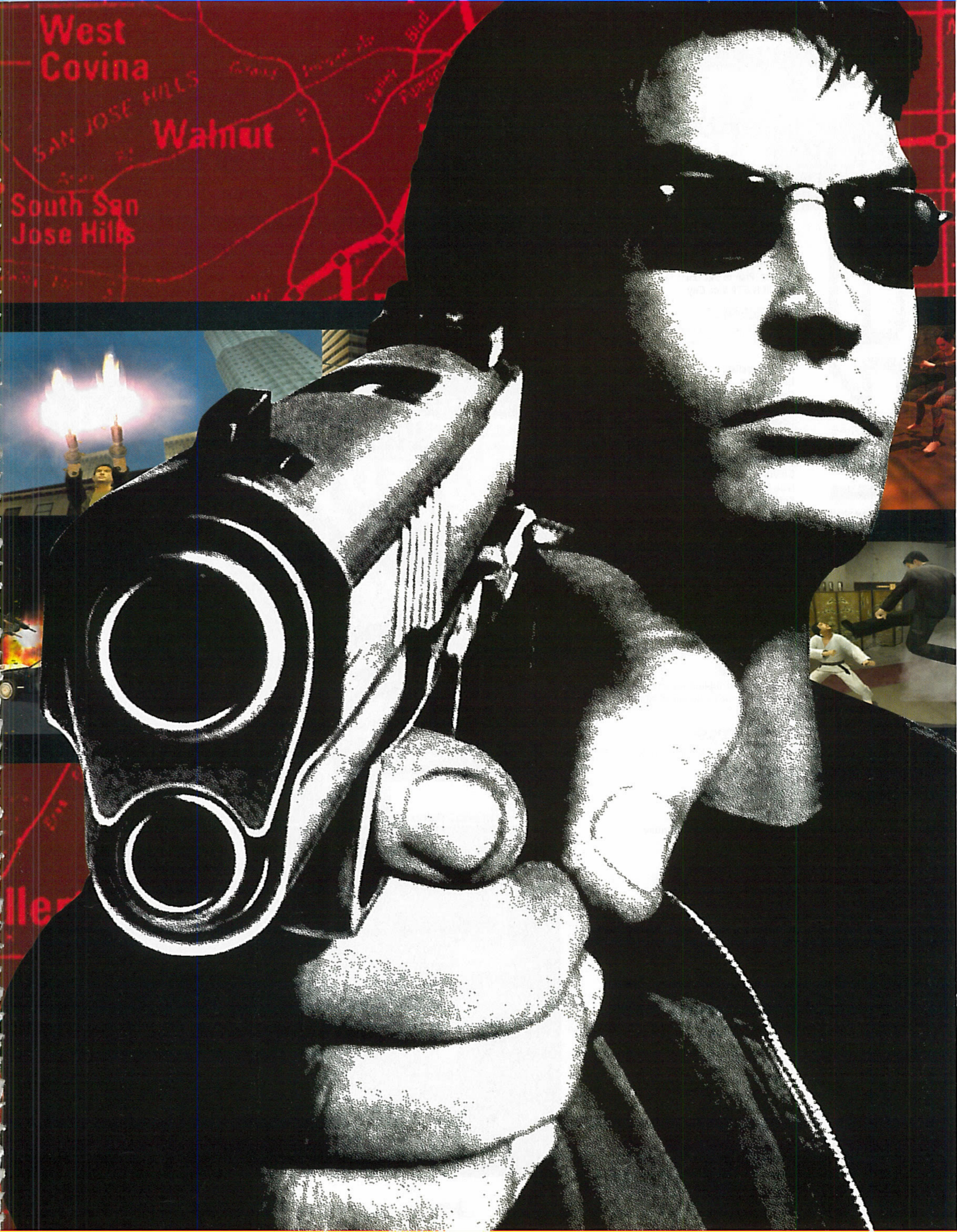


OFFICIEL
» Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

JOUABLE
» La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

EXCLUSIF
» La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.

Spécial Yanneuh : comme vous pourrez le voir, une bonne partie des notes de bas de pages sont consacrées ce mois-ci à notre maquettiste préféré qui s'est décidé à refaire ma signature. Merci !


West
Covina
SAN JOSE HILLS
Walnut
South San
Jose Hills

NUMERO 21 NOVEMBRE 2003

SOMMAIRE



← Les filles d'Amped 2 n'ont pas froid aux yeux et enchaînent les tricks en haute altitude !

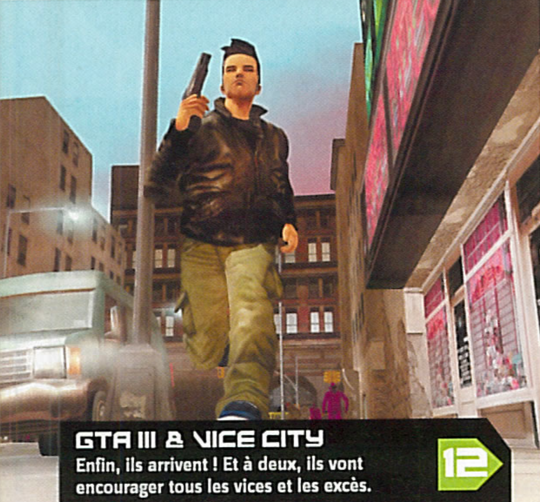


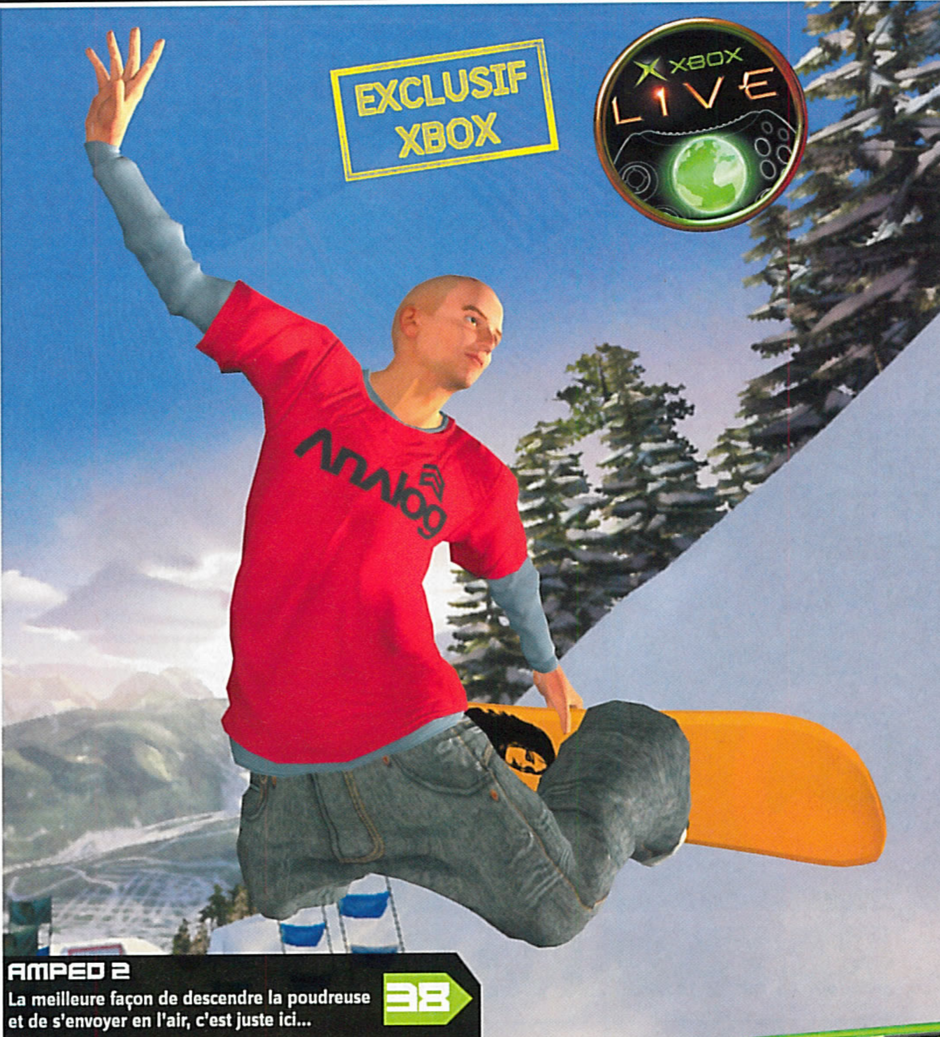
SOUL CALIBUR II
Les conseils éclairés de notre maître d'armes sur le jeu de baston vedette du moment. 98

Good vibes : Berreb se renseigne auprès de Fred pour son portable : « *Y'a moyen de régler le vibreur ?* ». Ecarlate, sans voix et mort de rire, Fred ne s'est toujours pas remis de cette drôle d'idée...

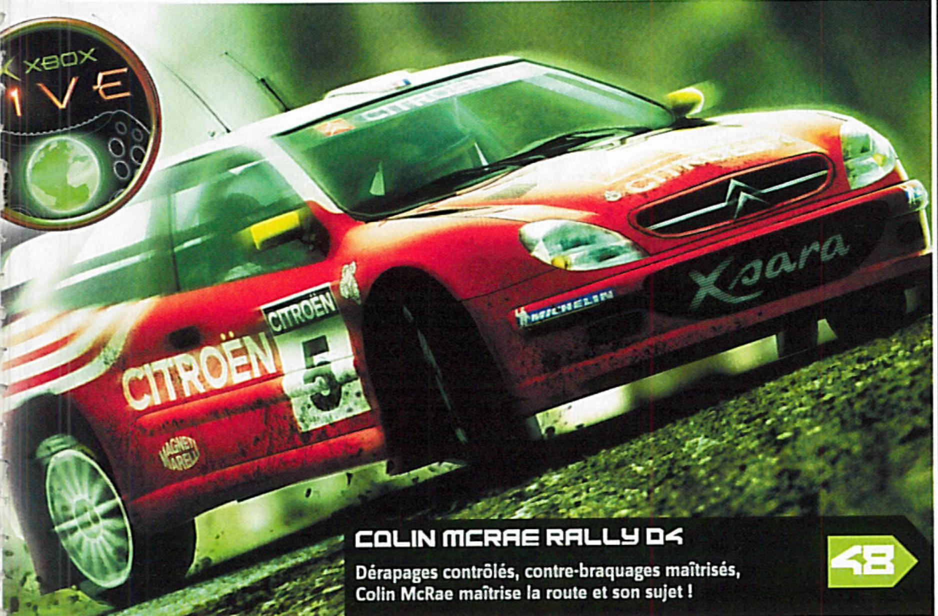












DVD 21

MISSION INEDITE
» SPLINTER CELL : KOLA CELL

8 DEMOS JOUABLES
» RAINBOW SIX 3
» DINO CRISIS 3
» FREEDOM FIGHTERS
» VOODOO VINCE
» TIGER WOODS 2004
» LE MONDE DE NEMO
» NFL FEVER 2004
» ROLLING

4 VIDEOS
» LE RETOUR DU ROI
» COLIN MCRAE 04
» MEDAL OF HONOR : RISING SUN
» URBAN FREESTYLE SOCCER



Vous l'avez voulu... Après les bakchichs, les crises de larmes, *Kola Cell* est enfin sur le DVD. Bon maintenant, ce n'est pas une raison de nous harceler pour *Halo 2*, *Doom III* ou *Half-Life* « trouzemille ».



Sin Tzu, l'incarnation du mal et nouvel adversaire de Batman !

Corps de rêve et main de fer pour Batgirl. Robin : petit, mais nerveux...

BATMAN : RISE OF SIN TZU

Multiplication des pains à Gotham City.

STEPH

INFOS
DEVELOPPEUR : **UBISOFT**
EDITEUR : **UBISOFT**
GENRE : **ACTION**
JOUEURS : **1 OU 2**
SORTIE : **20 NOVEMBRE 2003**

Basé sur la déclinaison du dessin animé, *Batman : Rise of Sin Tzu*, reprend naturellement l'essentiel de son fond et de sa forme.
En premier lieu, on y retrouve donc les mêmes têtes d'affiche. Rôle principal pour Batman évidemment, lequel est épaulé par trois autres justiciers, dont l'inévitable Robin. Quant au reste de l'équipe, elle est constituée de la gracile Batgirl et du vif Nightwing. Un quatuor protecteur aussi hétéroclite que soudé, uni comme les quatre doigts de la main d'un mauvais bricoleur pour apporter le meilleur et éviter le pire.
En prime et en exclusivité, le dessinateur légendaire Jim Lee s'est même fendu d'une création originale pour le jeu, en introduisant le super-vilain Sin Tzu ! Pour les seconds couteaux, le casting n'est pas mal non plus, puisque quatre d'entre eux répondent présents : l'Epouvantail, le Fléau, Bane et Clayface.
La deuxième volonté de conserver l'identité de l'œuvre d'origine s'exprime dans l'esthétique. Personnages aux mâchoires anguleses et aux physiques imposants, décors sobres aux atmosphères toutefois travaillées par des jeux de lumières et des teintes fortes. L'approche est simple, le rendu efficace, c'est la classe jamais déclassée en somme. Les effets appliqués aux volutes de fumée, toxiques ou non, sont tout aussi réussis. Enfin, les techniques et les armes gadgets à disposition permettent de s'immerger d'autant mieux dans l'univers de Bruce Wayne. L'éventail des compétences martiales, qui se réduit au départ à quelques coups et combinaisons, se complète au fil des 12 niveaux (les docks de Gotham City, l'asile d'Arkham, la Batcave...). Au final, chacun de nos quatre héros se retrouve avec une moyenne de 35 variantes pour défaire les sbires de Sin Tzu. Vous avez ainsi le choix entre les coups de poings, de pieds et les chopes, avec également la possibilité de se mettre en garde ou d'exécuter des roulades faisant office d'esquive. Enorme atout de ce beat'em all, la large palette de mouvements et d'enchaînements ne requiert ni quatre mains ni une mémoire de pachyderme. Ce *Batman* est un régal de convivialité et de vivacité. Sa prise en mains est aussi agréable seul ou à deux joueurs en simultané. Et grâce aux prises possibles à deux et aux « tactiques » de combat de rue en équipe, on se prend vite au jeu. Et ce, en dépit des niveaux qui paraissent s'éterniser et d'une racaille lambda manquant de variété. En résumé, sans donner dans le génie créatif, *Batman : Rise of Sin Tzu* a déjà pas mal de répondant dans sa discipline et ne devrait pas ternir l'aura du plus populaire des justiciers masqués.

Morceaux choisis... Les phrases les moins compréhensibles de la rédac : « *Une dilatation du temps un peu imprécise* » (Jeff). « *Essaie voir pour voir !* » (Fred). « *Des handicapés qui se moquent entre eux* » (Fred). Bravo !



L'arrivée spectaculaire de Clayface, un des boss majeurs.

Batgirl, une justicière aussi souple que déterminée...

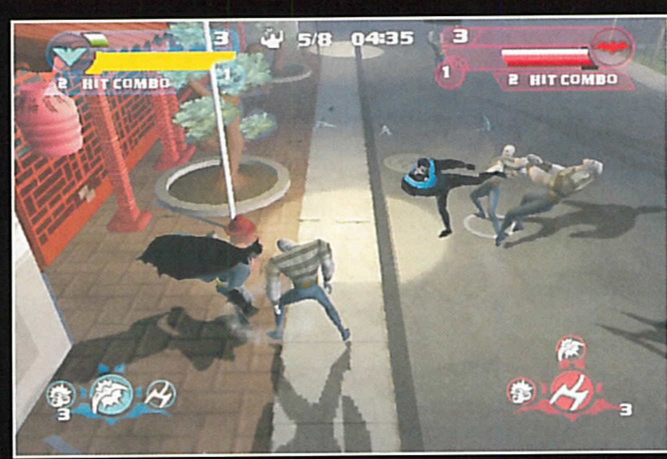


Parfois, les caméras éloignées n'aident pas à voir l'action.

ACCESSOIRES, CONTACTS VIRILS

Comme dans tous beat'em all depuis leur avènement, on peut saisir divers objets du décor. Poubelles, bacs à fleurs, pancartes... Autant d'armes parallèles à utiliser en complément des gadgets. Avis aux fourbes invétérés : le lancer d'objet est la seule façon de blesser son partenaire...



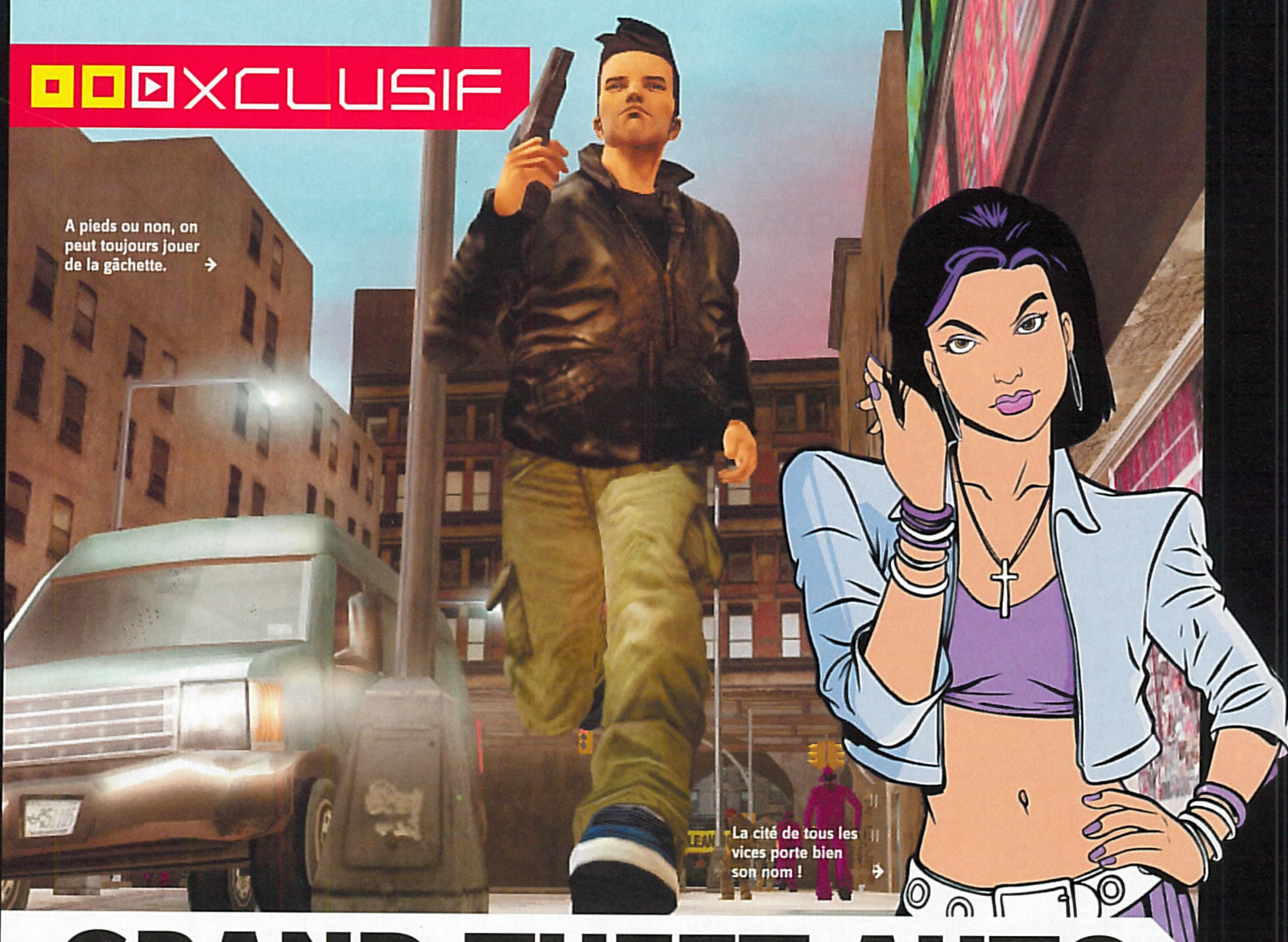


La technique du « chacun pour soi » fonctionne toujours.



En allant aider Robin, Batman peut gagner un bonus d'assistance.

Showgirl : il ne fait plus une chaleur à tuer un chameau, et pourtant Keem continue de faire des siennes. Dernière « keemerie » en date, l'esthète au corps de guimauve se met torse nu pour se changer... en pleine rue !



A pieds ou non, on peut toujours jouer de la gâchette.

La cité de tous les vices porte bien son nom !

GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK

Un monde de liberté et de vices enfin pour tous !

STEPH

INFOS

DEVELOPPEUR : **ROCKSTAR**
EDITEUR : **TAKE 2**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **INDETERMINEE**

Parfois, la patience paie... autant que le crime ! Ceux qui prônaient l'exclusivité à tous crins en sont pour leurs frais, la liberté ne s'achète pas et n'a de valeur que partagée par tous. Dans cet esprit fédérateur et entier qui les caractérise, *Grand Theft Auto III* et sa suite *Vice City* s'offriront sans réserves aucune à la Xbox.

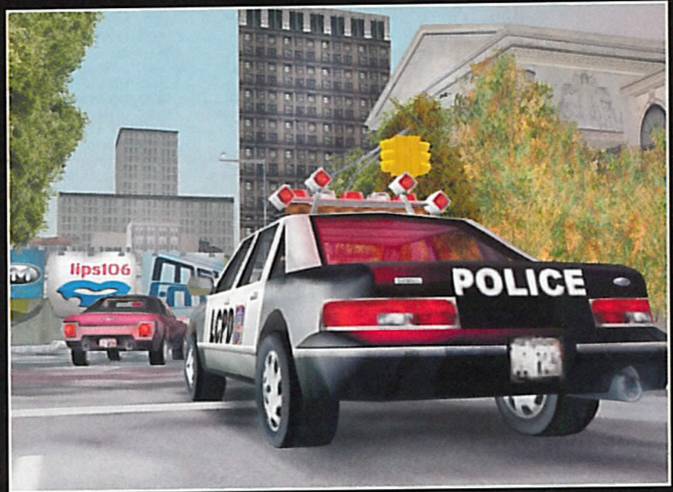
Mais avant toutes choses, il convient d'expliquer comment le concept de ce jeu a pu générer un tel engouement, comment ce titre est devenu phénomène, en quoi il a révolutionné et révolutionnera encore le jeu vidéo.

En premier lieu, *Grand Theft Auto* s'est toujours fait l'écho des mauvais penchants, l'apôtre des sentiments mesquins, vénaux et corrompus. De fait, que ce soit dans *GTA III* ou *Vice City*, le personnage principal est un criminel. Un affranchi sans foi ni loi autre que son ascension dans la hiérarchie mafieuse, et qui est prêt à tout pour parvenir au sommet. Quitte à tromper, assassiner, voler, faire chanter, jouer double jeu... Et il a tout intérêt du reste, car des rues poisseuses et mal famées de Liberty City (la ville de *GTA III*) à la quiétude de façade des boulevards pastel de Vice City, nombreux sont ceux qui nourrissent les mêmes ambitions et y mettent au moins autant de détermination. Au-delà de cet univers de gangsters parfaitement dépeint, c'est dans les possibilités quasi infinies d'actions que *GTA* a modifié à jamais l'approche d'un jeu d'action/aventure. Aucune contrainte, aucune limite, aucun temps mort, voilà les trois seules règles en vigueur. Evidemment, dans un épisode comme dans l'autre, un scénario à missions variées et nombreuses est présent, mais on peut décider à tout instant de dévier de ce dernier et d'aller vivre sa propre vie. Braquage de quidams au hasard des rues surpeuplées, rodéos sauvages et compulsifs au volant du dernier véhicule volé, tout est bon et encouragé du moment que ça rapporte et que ça défoule ! Ainsi, l'aventure ne s'arrête jamais, ou presque. L'impression d'évoluer dans un univers réel et d'être parfaitement autonome est sans égal. C'est du pur bonheur ludique à chaque larcin perpétré, chaque *gunfight* énervé ou course-poursuite effrénée !

Quant aux spécificités de *GTA Double Pack Xbox*, hormis une qualité graphique forcément au-dessus du lot des autres versions existantes, on pourra écouter ses propres chansons avec le disque dur de la console. En clair, une expérience unique à laquelle il semble impossible de résister, un monument de jouabilité et de libre arbitre total. Un jeu qui se vit plus qu'il ne se raconte !

Putsch ! Pendant le X03, la rédaction du *MOX* est sous le contrôle de la production. Désormais, Katia et Yann règnent en maître absolu : la peur a changé de camp...





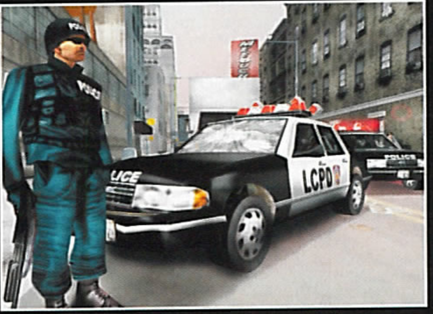
↑ L'envergure des décors impressionne et immerge totalement !



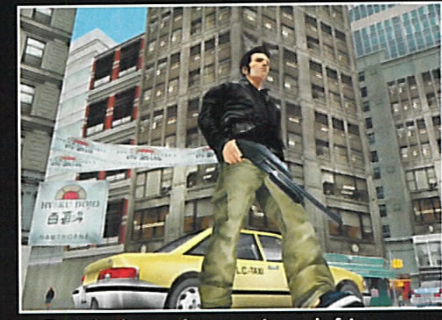
↑ Visite du métro non guidée et non autorisée, tout l'esprit des *GTA* !



↑ Une vieille Cad' est nettement plus conseillée pour passer incognito...



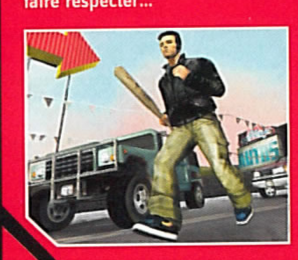
↑ Ce déploiement de forces est signe qu'il est temps de se calmer...



↑ Sortir le shotgun à tout va risque de faire paniquer la foule, qu'importe !

QUARTIER LIBRE !

Débarrassé de toute conscience, vous pouvez décider à chaque instant de céder à vos pulsions, aussi basses soient-elles. Une danse privée au strip-club du coin, une agression gratuite pour prendre possession d'un bien quelconque dans la rue, déclencher une bagarre pour passer le temps... La seule limite est votre imagination. Un plaisir inconditionnel et permanent, avec en prime l'arsenal qui convient pour ajouter le « geste » à la parole et se faire respecter...





↑ Le bazooka est parfait face au SWAT ou à l'armée en cas de problème.

Vice dans la peau : depuis qu'il sait qu'on peut devenir proprio d'un club de strip-tease dans Vice City, Fred met des «sous-sous» de côté et travaille son *self-control*...



TÉLÉCHARGEZ LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 705 707** ou le minitel **3617 PERSOMOBILES**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: **+40 Reggae**...1563. Vous pouvez choisir parmi 40 autres sonneries Reggae en appelant le **0899 705 707** et en saisissant la référence 1563.
Téléphones compatibles: Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Philips Sagem Samsung Sendo Siemens SonyEricsson SPV Trium Toshiba...

RAP / RNB
03 Bonnie and Clyde 55305
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
21 questions 54940
7 days 54683
Always on time 55881
Angela 55594
Another day in paradise 56083
Art de rue 55607
Assassin de la police 55299
Au nom de la rose 56494
Au summum 54580
Avec classe 55024
Avoir des potes 55289
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Beautiful 54511
Belsunce breakdown 56612
Big up 54538
Block party 55777
Boom boom 55051
Break ya neck 54378
Bump bump bump 54113
Business 55939
California Love 54245
Changes 54247
Cleaning out my closet 55672
Come with me 56691
Crazy in love 54643
De l'or entre les mains 54720
Destinée 55037
Dilemma 55917
DJ 54647
Don't know what to tell ya 55496
Don't mess with my man 54190
Dr. Hannibal 54123
Du rire aux larmes 56080
Elle donne son corps avant son nom 55609
Enfants du ghetto 55077
Entre deux mondes 54963
Family Affair 56799
Faster than you know 54981
Forgot about Dre 54249
Frontin' 54855
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta's Paradise 56685
Give me the light 54070
Gravé dans la roche 54495
Hey oh 54957
Hey sexy lady 54388
Hotel Commissariat 54638
I believe I can fly 55715
I Can 54138
I got 5 on it 56689
I know what you want 54373
I need a girl 56301
I'll be missing you 55430

RAP / RNB (suite)
Yeah you know it 54487
+280 Rap! 1554

POP / ROCK
'74 - '75 54945
A girl like you 54991
About a girl 54143
After the gold rush 54960
All apologies 54141
Another one bites the dust 55113
Anthem 54978
Asche zu asche 54314
Back in black 54392
Beat it 54278
Beautiful days 54958
Billie Jean 56202
Black or white 55711
Blackened 54134
Bohemian rhapsody 54151
Boys don't cry 55124
Breathe 54770
By the way 56555
Californication 56760
Carnival Girl 53008
Cherry skull Tatoo 54953
Clocks 54312
Close to me 55141
Cocaïne 56940
Come as you are 55713
Complicated 55764
Cry me a river 54177
Da da da 54990
Date with a night 54973
Diamonds on the inside 54813
Doo wap 54821
Du hast 55281
Enter sandman 55654
Every breath you take 55817
Every you every me 54282
Faint 54671
Family portrait 54510
Fear of the dark 54408
Feel 55151
Flash Dance-She is a maniac 55149
Forever young 54905
Get busy 54661
Go to sleep 54980
Hard as a rock 55301
Hell bells 55273
Highway to hell 55688
Hollywood 54708
Hotel California 56765
I love rock'n'roll 55640
I was made for loving you 54984
I'm with you 54515
Ich will 54385
In the end 54219
In too deep 55782
Jump 55656

POP / ROCK (suite)
Still waiting 54433
Street Carp 54950
Stuck 54972
Stuck on you 54956
Sunrise 54543
The bitter end 54283
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The rock show 55692
The unforgiven 54136
The wall 55902
This picture 54718
Thriller 54277
Thunderstruck 54393
Time is running out 54974
Tonight's the night 54969
Tout l'or des hommes 53010
Truly, Madly, Deeply 54998
We are the champions 56764
We still need a song 54970
White flag 54942
You rock my world 56800
+510 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS
À l'envers à l'endroit 55676
Apologie 54047
Aux sombres héros de l'amer 56181
Cinglés 54987
Clandestino 56179
Dernière danse 54382
French Kiss 54989
J'ai demandé à la lune 56096
Je cours 54857
Je fume pu d'shit 55298
Jeune et con 55779
King Kong Five 54962
L'aventurier 56097
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le petit train 54994
Le vent nous portera 56769
Mais pas chez moi 53001
Mala Vida 56178
Manu chao 54391
Mao boy 55573
Motivés 55632
Salut à toi 54033
Singing in the shower 54995
Tostaky 54054
Un jour en France 56383
+110 Rock Français 1548

VARIÉTÉS
3ème sexe 54461
À nos actes manqués 54275
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu 56228
Au soleil 56300
Besoin de rien, envie de toi 55048

VARIÉTÉS (suite)
Mister Renard 56128
Mistral gagnant 54200
Moi Lolita 55523
Mon amant de St-Jean 55545
Mon manège à moi 54993
Morgane de toi 54201
Né en 17 à Leidenstadt 54272
Ne pars pas 54951
On nous a donné 54921
On va s'aimer 55622
Pardonner 54860
Paris latino 55162
Petite Marie 55117
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Que je t'aime 56225
Qui a le droit ? 53006
Rêver 55836
Sang pour sang 55883
Sans contrefaçon 56213
Savoir aimer 55773
Souvenirs souvenirs 54480
Sur un air Latino 54529
Tes yeux noirs 54836
Ti amo 55568
Tournent les violons 55626
Tu trouveras 56035

She boom 54705

REGGAE (suite)
Sortez-les 54740
Tout le monde debout 54858
Trop de bla bla 54968
+50 Reggae! 1563

SKA
Night boat to Cairo 56545
One step beyond 56546
+10 Ska! 1592

LATINO
Bonito 54652
Jaleo 54536
La bamba 56588
Papi Chulo 54856
+30 Latin! 1579

ZOUK
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Ba moin en ti bo 56954
La musique dans la peau-Maldon 55666
Laisse parler les gens 54553
Océan 54949
On verra 55755
Tu disais 54802
Vas-y Franky (Fruit de la passion) 56953
+10 Zouk! 1565

Arnold et Willy 56844

SÉRIES TV (suite)
Au delà du réel, l'aventure continue 53002
Benny Hill 56820
Beverly Hills 56729
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Chips 55057
Clair de lune 54988
Code Quantum 56802
Cosmos 99 56819
Dark Angel 54342
Deux flics à Miami 56825
Droles de Dames 56994
Fort Boyard 56919
Friends-Thème 56617
Guenièvre Jones 54889
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état 56818
Highlander 56829
K2000 56847
L'homme qui tombe à pic 56842
L'île aux enfants-Casimir 56602
La famille Adams 56893

Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005

FILMS (suite)
Le seigneur des anneaux 55065
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
Les chariots de feu 56267
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix Reloaded-Session 54435
Matrix Reloaded-Sleeping awake 54767
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up 55763
Men in Black 2-Nod your head 56237
Midnight Express 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mission Impossible 1-Thème film 54750
Mission Impossible 2-Take a look around 54046
Mon nom est personne 56253
Mortal Kombat 54891
Orange Mécanique 56004
Pirates des Caraïbes 54959
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou 56641
Pulp Fiction-You never can tell 56343
Rencontres du troisième type 55337
Resident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Rocky III-Eye of the tiger 56718
Scarface 56037
Sexe intentions-Bittersweet symphony 55494
Spiderman 53017
Superman-Thème du film 54793
Taxi 3 55492
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic-My heart will go on 56742
Top Gun-Take my breath away 56890
X-Men 54914
xXx-Feuer frei 54254
Zorba le Grec 54996
+230 Films! 1553



ESSAYEZ LE NOUVEAU SON AMR, UNE FIDÉLITÉ HALLUCINANTE !

En exclusivité, Persomobiles™ vous offre le son AMR sur toutes ses sonneries. Le son AMR apporte une fidélité jamais entendue jusqu'à présent: dynamique, précision, encore plus d'instruments qu'en polyphonique et des **sonneries plus longues**. Le téléchargement est automatiquement effectué en son AMR si votre téléphone est compatible: **Alcatel** 535 735 **Nokia** 3650 6600 7650 **Panasonic** GD87 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6...

100% POLYPHONIQUES !

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de Persomobiles™ seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones compatibles: Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Spv...

I'm glad 54653
In da club 54158
Into you 54976
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Jenny from the block 55131
Killing me softly 56362
La tribu de Dana 56473
La vengeance aux deux visages 54457
Le mur du son 54497
Le son des bandits 56054
Love at first sight 54816
Ma Benz 55287
Ma conscience 54587
Make it clap 54384
Match nul 54501
Mesmerize 54321
Never leave you 54952
No No No 54966
Noble art 54758
P.I.M.P. 54992
Petit frère 55610
Pose ton gun 54764
Pour ceux 54964
Pour les anciens 54965
Qui est l'exemple 56906
Qui veut la peau de mon Crew 55288
Rapper's delight 54664
Real slim shady 56618
Right Thurr 54975
Ring ding dong 54244
Rise and fall 54592
Sales gosses 54757
Scandalous 54492
Sexual 54954
Sing for the moment 54520
Stan 56634
Still D.R.E. 54246
Street life 55499
Survivor 56637
Sweet soca music 54588
Symphony 54979
The boy is mine 56099
The next episode 56632
U remind me 56770
Une femme avec une femme 54154
Where is the love 54747
Without me 56143

Just because 54925
Just like a pill 55044
Karma Chameleon 54985
Karma police 55280
Kashmir 54415
Killing in the name 55292
Lifestyles of the rich and famous 54405
Light my fire 56174
Lithium 54146
Live is life 54485
Long distance 54982
Lucky you 54932
Luka 54999
Master of puppets 54132
Minerva 53018
Miss you 55852
Mobscene 54490
Mutter 54375
New born 54137
No letting go 54915
Nothing else matters 54135
Numb 54896
Ojos asi 54540
On the beach 54961
One night in Bangkok 53016
Out of time 54939
Over my shoulder 54997
Paint it black 55750
Personal Jesus 54986
Points of authority 54221
Raining blood 54432
Rape me 55349
Rock your body 54596
Run to the hills 54409
Satellite 54928
Satisfaction 56475
Send your love 54941
Seven nation army 54334
SkBer boi 54159
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water 55427
Smooth criminal 54280
Someday 54955
Somewhere I belong 54222
Sonne 54374
St Anger 54657
Stairway to heaven 56790
Still loving you 56786

Désenchantée 56214
Dis moi que l'amour 54672
Donne moi le temps 54411
Du rhum des femmes 55721
Elisa 55720
Elle a les yeux revolver 54186
En apesanteur 55549
Encore une fois 54897
Entre nous 55456
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien 54595
Eve lève-toi 54561
Fan 54356
Hymne à l'amour 54013
I'm alive 55730
In assenza di te 54715
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'ai pas vingt ans 54641
Je l'aime à mourir 56081
Je marche seul 55880
Je sais où aller 54424
Je te donne 55319
Je te promets 54555
Je voulais te dire que je t'attends 54776
L'aigle noir 55690
L'âme stram gram 55838
L'amour est un soleil 54318
L'été indien 56092
La beuze-Le frunkp 55210
La fille du coupeur de joints 55803
La solitudine 54989
Laissons entrer le soleil 54577
Le cri du papillon 54967
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le rital 54549
Les copains d'abord 56430
Les démons de minuit 56215
Les lacs du Connemara 55331
Les mots bleus 56432
Lettre à France 54886
Libertine 56212
Lucie 55395
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser 54315
Manhattan-Kaboul 56312
Marie 55818
Marilyn 54584

Un emozione per sempre 54651
Un enfant de toi 56077
Une belle journée 56095
Vivo per lei 54320
Vivre en danger 53000
Voyage voyage 55096
Words 53009
+560 Variétés! 1564

COMÉDIES MUSICALES
Autant en emporte le vent-Tous les hommes 55307
Belle 56109
L'envie d'aimer 55603
Les rois du monde 56512
+10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO
2 times 56153
Able to love 53003
Aerodynamic 56613
American life 54294
Around the world 56116
Asereje (the ketchup song) 55571
Boys, boys, boys 56001
Breathe 54149
Can you feel it 54759
Children 56168
Daddy DJ 56642
Dreamland 54648
Dreams 55431
e Samba 54709
Emotion 54754
Enola Gay 54936
Follow me 54662
Hypnotic tango 54782
I'm sorry 54469
Insomnia 56161
Kiss my eyes 54498
Like a prayer 56063
Pop Corn 56094
Right on time 54713
Satisfaction 54114
Summer Jam 54778
Sweet dreams 55089
Terminator 54977
The beat goes on 54035
The magic key 54423
The Power 54983
U can't touch this-Wassuup 56878
+260 Dance! 1559

DISCO
And the beat goes on 56568
Born to be alive 56152
Celebration 56203
Don't stop 'til you get enough 56574
Get down saturday night-Get down samedi soir 55771
Give me the night 54593
I will survive 56631
Just an illusion 55639
Y.M.C.A 56017
+40 Disco! 1580

ROCK N ROLL
Johnny be good 54311
Rock around the clock 55163
+40 Rock'n roll! 1581

SOUL
I feel good 56408
+10 Soul! 1588

REGGAE
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Don't worry, be happy 55693
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jammin' 56759
L'addition 53007
L'hymne de nos campagnes 56360
La caraïbe 54666
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
One love 56335
Plantation 55128
Positive Vibration 56066
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Reggae night 55705

RAÏ
A vava inouva 55318
Abdel Kader 55435
Didi 56698
Je veux vivre 54820
Sidi Hbibi 56725
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+20 Raï! 1562

DESSINS ANIMÉS
Akira 55233
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363
Dare Dare Motus 53013
Dragon Ball GT 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56989
George de la jungle 54902
Ghost in the shell 54344
Goldorak, go ! 54811
Goldorak, le grand 54808
Goldorak-Là haut, là haut... 56654
Gundam wing 54242
Hellsing 55230
Il était une fois l'homme 54346
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeanne et Serge 56979
L'Âge de glace 56304
L'Inspecteur Gadget 56733
La panthère rose 56629
Le château dans le ciel 55458
Le roi lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les animaniacs 54445
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Minipouss 54923
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986

100 MINIS !

Quand une sonnerie a le repère ›‹, elle existe aussi en version mini! Pour télécharger la version mini, ajoutez 9 à sa référence. **Ex.:** Papi Chulo 54856. La mini sonnerie a la référence 548569.

Les Simpsons 56615
Looney Tunes 56943
Lucky Luke-Il a pas peur de personne 53014
Maya l'abeille 56601
Mister Magoo 53012
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Pacman (la chanson de) 54898
Pocahontas-L'air du vent 54381
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
Rémi sans famille 55961
Shrek 56517
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Yu-Gi-Oh! 54362
+90 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV
Agence tous risques 56826
Alfred Hitchcock présente 54908
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre 56603
Angel 56851

La petite maison dans la prairie 56815
La quatrième (4ème) dimension 54916
Le Fugitif 53015
Le prince de bel air 56846
Les brigades du tigre 56821
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Lois et Clark, les nouvelles aventures de Superman 56841
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Malcom 54888
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Papa Schultz 54901
Police Academy 56837
San ku kaï 56716
Sex and the City 56813
Six feet under 54338
Smallville-Save Me 54358
Sous le soleil 56834
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
Un gars, une fille 56728
Urgences 56683
Ushuaïa 56933
X-Files 56614
+170 Séries! 1551

FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
8 mile-Lose yourself 55215
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Amélie Poulain 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Beetlejuice 55967
Blues Brothers-Everybody needs somebody 56756
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart 55968
Brazil 56993
Buena Vista Social Club-Chan Chan 56186
Bullit 55969
Charlie's Angels 2-Feel good time 54768
Daredevil-Bring me to life 54364
Délivrance 56958
Die Hard 54895
E.T. 56030
Fantômas 54789
Flash dance 56024
Forest gump 56504
Ghost-Unchained melody 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Gladiator-We are free 54126
Grease 56754
Halloween 54000
Harry Potter à l'école des sorciers 56875
Harry Potter et la chambre des secrets 55194
Hook 54913
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Indiana Jones 56715
James Bond-Meurs un autre jour 55916
James Bond-Thème 56639
Jeux interdits 56792
Jurassic park 56507
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La beuze-99 Luftballons 54139
La boum 56655
La chèvre 56270
La cité de la peur-La carioca 56395
La soupe aux choux 56040
La vérité si je mens-Ya habbibi yalla 54472
La vie est une long fleuve tranquille-Jesus reviens 54462
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le parrain 56072

PUBLICITÉS
Air France-A sleep for day 56188
Banque Populaire-Free 56107
Coca Cola 2003-Chihuahua 54121
Coca Cola Vanille-Day-O 54464
Dim 56604
Evian 2003-We will rock you 56523
Fleury Michon-Wonderful life 54644
Ford Escort-I can see clearly now 53004
Hollywood 2003-Tainted Love 56125
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Miko-Played a live 54892
Nescafé-Colegiala 56703
Orangina(Pulpes et bulles)-Let's all chant 54775
Peugeot 206-Husan 55256
Royal Canin-Le Professionnel 56039
RTL 2003 (Vivre ensemble)-Sing 56775
Schweppes-Essa Moca Ta Diferente 56022
Toyota Yaris-Snake 54642
+70 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Viens boire un petit coup à la maison 56309
+10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS
Hava naquila 56132
Joyeux Anniversaire 56653
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
Pin Pom Pin (Ambulance) 56648
Signal aéroport 54696
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone 54453
+10 Divers/Jingle! 1566

CLASSIQUE
5ème Symphonie 56879
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
+30 Classique! 1558

JAZZ
Take five 54400
+10 Jazz! 1560

COMPTINES / ENFANTS
Attraction "It's a small world" 54927
Bouba 55278
+20 Comptines! 1595

HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Breton 54669
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
L'internationale 56951
Lasciate mi cantare 56892
Le chant des partisans 55428
+20 Hymnes! 1552

HUMOUR
Biouman et Dorothée 55580
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz mai laife 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578
+10 Humour! 1598



①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez VRAIMENT votre mobile !

0899 705 707

wap.persomobiles.fr www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES

COMMENT TÉLÉCHARGER, CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET ?

Télécharger sonneries & logos :	TÉLÉPHONE	MINITEL	SMS+	
Pré-écouter nos 3000 sonneries :	TÉLÉPHONE		WEB	
Consulter le catalogue sonneries :	TÉLÉPHONE	MINITEL	WEB	WAP
Pré-visualiser nos 1000 logos :		MINITEL	WEB	WAP
Consulter le catalogue logos :	TÉLÉPHONE	MINITEL	WEB	WAP

Commande ultra rapide en **2 SMS seulement** ! Envoyez la référence du logo ou de la sonnerie.
Ex. : 54121 au 81122 pour Chihuahua.

SMS+ 81122
1,50 € par envoi + prix d'un SMS

CHOISISSEZ VOTRE ACCÈS PRÉFÉRÉ !

TÉLÉPHONE	0899 705 707
MINITEL	3617 PERSOMOBILES
SMS+	81122
WEB	www.persomobiles.fr
WAP	wap.persomobiles.fr

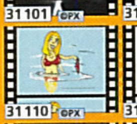
LE TOP !

Laisse parler les gens	54553	Crazy in love	54643
Satisfaction	54114	Match nul	54501
Chihuahua	54121	Papi Chulo	54856
Au summum	54580	Ti amo	55568
DJ	54647	Where is the love	54747
In da club	54158	Cinglés	54987
Sales gosses	54757	Marie	55818
Daredevil	54364	Abdel Kader	55435
The magic key	54423	Les Simpsons	56615
Breathe	54770	Magnum	56682
Get busy	54661	Mission Impossible	56635
Hey sexy lady	54388	La soupe aux choux	56040
Live is life	54485	L'exorciste	56740
Le mur du son	54497	Le flic de Beverly Hills	56076
Ma liberté de penser	54315	Les bronzés font du ski	56948
Gravé dans la roche	54495	Le parrain	56072
Carmina burana	55723	8 mile-Lose yourself	55215
Dernière danse	54382	Pirates des Caraïbes	54959
Sweet soca music	54588	Scarface	56037
J'ai demandé à la lune	56096	Amélie Poulain	56633



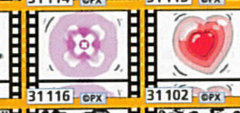
4 IMAGES ANIMÉES

Des mini films comme fond d'écran ! Compatibles: Couleur **Alcatel** 535 735 **Motorola** C350 **Nokia** 3100 **Sagem** myX-2 myC-5 myG-5 myX-5 myX-6 **Samsung** P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 **SonyEricsson** T300 T302 T310 T312 T610 T618... N&B **Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510...








2 NOUVEAU DÉLIRES HiFi !



Nouveau et délirant : les sonneries hifi : mettez de la voix dans votre mobile !
Téléphones compatibles: **LG** 7000 7020 **Nokia** 3650 7650 **Orange** SPV **Sagem** myX-5 myX-6 **Samsung** A800 P400 S100 S300 T100 T400 T500 V200 X400 **Siemens** S55 SL55 **SonyEricsson** P800...

Aboiement chien	66001	"C'est mon portable qui sonne ?"	66031
Bruits érotiques	66003	"C'est la lutte finale"	NEW 66052
Chant Tyrolien	66004	"C'est pas moi m'sieur l'agent"	66033
Chasse d'eau	66005	"Ceci est un appel, veuillez décrocher !"	NEW 66059
Cri de Tarzan	NEW 66053	"Décroche, allez, décroche !"	66035
Cri d'horreur Femme	66006	"Huston, we've got a problem"	NEW 66059
Délire chinois	66009	"Je t'aime !" Femme	66038
Fou rire	66012	"Je t'aiiiiiime, je t'aiiiiiime"	NEW 66054
Miaulement chat	66013	"La loi, c'est moi !"	NEW 66050
Pets	66014	"La vétité si tu décroches !"	NEW 66057
Rire bête	66015	"Le téléphone pleure"	NEW 66055
Rots	66016	"Ma, qué tou es belle !"	66040
Sirène alarme	66017	"Nous zafons les moyens de fous faire parler..."	66041
Sonnerie réveil	66018	"Oh non, encore lui !"	66042
Sifflet (ouah le canon !)	66019	"Oh non, encore elle !"	66043
Voix d'aéroport	66020	"Ouvrez, police !"	66044
Voix de canard	66021	"P'tit con, va !"	66045
Vomissements	66023	"Putaing, cong !"	66046
Toc toc toc !	66024	"Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne !"	66048
Vieux téléphone	66026	"Thikitchikitchi aïe aïe aïe"	NEW 66058
"Allo ! Ici la gendarmerie"	NEW 66051	"Y'a quelqu'un ?"	66049
"Allo, qui c'est ?"	66029		
"Au secours !"	66030		
"Au s'cours"	NEW 66056		
"Camarade !"	66032		



5 IMAGES & LOGOS

Téléphones compatibles: N&B Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson... Couleur Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Toshiba Trium... **Les images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran du téléphone !**



















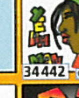






















3 NOUVEAU ! MINI SONNERIES

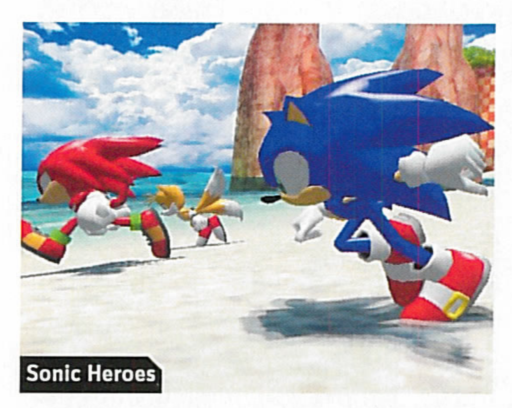
Les sonneries ci-dessous sont courtes : quelques secondes seulement. Elles sont donc particulièrement adaptées comme **alerte de réception SMS**... ou sonnerie normale si vous recevez beaucoup d'appels !

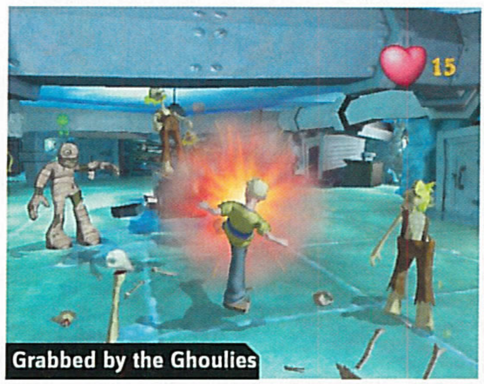
1er gaou	564859	La soupe aux choux	560409
8 mile-Lose yourself	552159	Laisse parler les gens	545539
Abdel Kader	554359	Le flic de Beverly Hills	560769
Amélie Poulain	566339	Le mur du son	544979
Au summum	545809	Le parrain	560729
Beautiful	545119	Les bronzés font du ski	569489
Breathe	547709	Les Simpsons	566159
Carmina burana	557239	Live is life	544859
Chihuahua	541219	Ma liberté de penser	543159
Coca Cola Vanille-Day-O	544649	Magnum	566829
Crazy in love	546439	Match nul	545019
Cry me a river	541779	Midnight Express	560029
Daredevil-Bring me to life	543649	Mission Impossible film	547509
Dernière danse	543829	Mission Impossible Série TV	566359
DJ	546479	Mistral gagnant	542009
Dragon Ball GT	543439	Numb	548969
Evian 2003-We will rock you	565239	Real slim shady	566189
Family portrait	545109	Rocky III-Eye of the tiger	567189
Get busy	546619	Sales gosses	547579
Ghost-Unchained melody	564649	Satisfaction	541149
Gravé dans la roche	544959	Sexe intentions	554949
Hey sexy lady	543889	Smallville-Save Me	543589
Hymne Algérie	566689	Sweet soca music	545889
In da club	541589	Terminator 2	567559
In the end	542199	The magic key	544239
J'ai demandé à la lune	560969	Ti amo	555689
L'aventurier	560979	Top Gun-Take my breath away	568909
L'exorciste	567409	Without me	561439

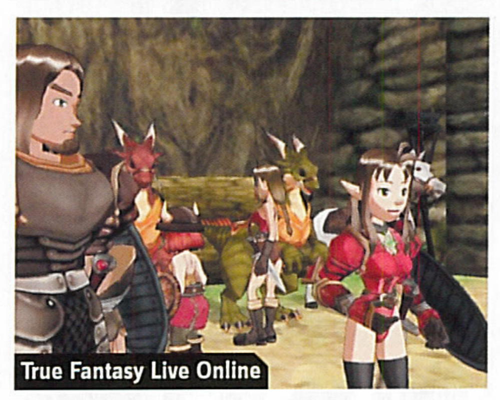
CRÉDITS BO: Boxybox-MB CL: Clair obscur-MB CH: C. Martin-JTP-MB JE: J.Y. Leclercq-MB JO: MB PA: Panoramic-MB PI: R. Murrin-MB PR: Presse Sport-MB SI: Sipa Press-MB SP: Stock Image-Plisson-MB ST: Stock Image-MB PX + N&B: Pixtel

Pixtel 3617 : 0,84 €/MN 0899 : 1,35 € + 0,34 €/MN 81122 : 1,5 € par SMS, 2 SMS par téléchargement. Pixtel B.P. 249 94102 Saint-Maur Cedex RCS 353078140

XPRESS XO3


Sonic Heroes


Grabbed by the Ghoulies


True Fantasy Live Online


Kameo : Elements of Power






Microsoft ne manque pas de moyens... La preuve, la firme se permet de réécrire l'histoire ! Le Débarquement n'a pas eu lieu il y a 60 ans sur les plages de Normandie mais dans les Alpes Maritimes mi-septembre à l'occasion du XO3, la convention annuelle dédiée à la Xbox. Et comme le géant américain ne fait pas les choses à moitié, il s'est également acheté la clémence de la météo. Résultat : deux jours paradisiaques sur les plages de Juan-les-Pins, avec soleil, ciel bleu (et Heineken) en quantités illimitées. Par contre, difficile d'en profiter pour les trois X-Men (Berreb, Fred et Stéph), tant il y avait de jeux à voir ! Ça attaque très fort dès le soir du mardi 16 avec une présentation générale menée au pas de charge par les acteurs principaux de la Xbox en Europe. On découvre le visage et la voix du nouveau boss européen de la Xbox, l'énergique Eduardo Rosini. Il cèdera le micro tour à tour à Peter Moore (un ancien de Sega devenu chef du marketing), Michel Cassius (le gourou du Live), Yves Guillemot (boss de Ubi), Jay Wilbur (de Epic, concepteur du moteur Unreal) et de la star des stars, le passionné et passionnant Ed Fries. C'est la fête chez Microsoft, la console est numéro deux incontesté sur le marché et le *Live* fonctionne du feu de dieu, avec plus de 500 000 abonnés... L'humeur est au beau fixe, mais l'on ressent une certaine tension sous l'enthousiasme. Noël 2003 doit être, pardon va être, une saison énorme, tant pour la console que pour les ventes de jeu. Fer de lance de l'offensive hivernale : les titres. C'est *Rainbow Six 3* qui va passer en première ligne cette année : vu les résultats de *Splinter Cell*, Ubisoft garde le sourire ! Mais *Grabbed by the Ghoulies, Kameo, Project Gotham Racing 2* et *RalliSport Challenge 2* ne se tiennent pas loin derrière... Les « petits » éditeurs suivent le rythme, démontrant l'intérêt croissant porté à la machine : au total, 50 nouveaux jeux seront disponibles d'ici la fin de l'année. L'autre atout est, bien entendu, le *Live* et le lancement du XSN. Six nouveaux pays européens seront prochainement connectés au réseau et de nouvelles offres tarifaires (60 €/an ou 7 €/mois), ainsi que des offres promotionnelles (deux mois de *Live* offerts avec certains jeux), vont voir le jour d'ici mars 2004. En tâche de fond du salon, un concours organisé sur *Rainbow Six 3*, regroupant des joueurs

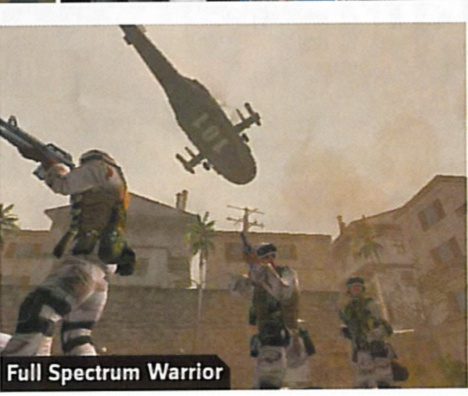
Traquenard. Assis trop près de la scène pendant la présentation, Fred et Teck (Joypad) se sont successivement fait griller au laser, gazer aux fumigènes et carboniser aux torchères...



IT'S NICE TO PLAY TOGETHER

Sous le soleil niçois, la Xbox fait son show C'est si bon de jouer ensemble !

de tous les pays et finement baptisé « Choc des Continents », s'est vu remporté par l'équipe américaine (quelle surprise...). Enfin, tout cela s'est terminé par une cérémonie : *Rainbow Six 3* a raflé le prix du meilleur jeu du salon, le mystérieux (et retardataire) *Ninja Gaiden* celui du jeu le plus impressionnant techniquement, tandis que *Fable* remporte celui du jeu le plus innovant. Pour synthétiser ces deux jours de folie, disons que ce X03 se place dans la continuité du précédent : la Xbox continue sa croissance avec régularité... Et pour longtemps !
Merci à Michel Houng et à Playscope (www.playscope.com) pour les images.


Full Spectrum Warrior







Full Monty : Cyrille Tessier, notre ex-rédac chef, adore se déshabiller devant des hommes en uniforme dans les aéroports. La faute à ses godasses coquées qui bipent sous les détecteurs de métaux...





RALLISPORT CHALLENGE 2
Mieux que le meilleur ?

INFOS

DEVELOPPEUR : **DICE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **COURSE**
JOUEURS : **INDETERMINE**
SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2004**



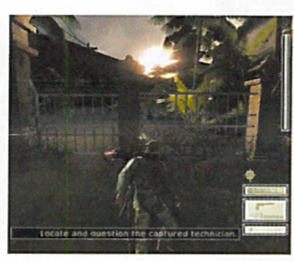
Attention, bombe en approche ! *RalliSport Challenge 2* s'annonce tout simplement comme étant LE jeu de rallye ultime (certes typé arcade) de la Xbox. Les développeurs ont versé dans la débauche polygonale : jamais un jeu de course n'a été aussi réaliste graphiquement. Le tout nouveau moteur physique gère admirablement la casse et vous pourrez même transformer en poubelle à roulette des véhicules toujours aussi bien choisis. De plus, *RC2* s'avère toujours aussi agréable à prendre en main, faisant la part belle aux dérapages et à la vitesse. La partie réglages a été revue à la hausse et il sera maintenant possible de les modifier à la volée en pleine course ! Etant compatible XSN en plus, *RC2* a tout ce qu'il faut là où il faut... Une bombe, on vous dit et elle est pour bientôt !



Des effets météorologiques extraordinaires. Ici, la pluie.



Quelle est donc cette silhouette furtive sur le container ?



Vous pourrez toujours prendre des otages et les faire parler.



On pourra se dissimuler dans les fourrés à l'occasion des niveaux en extérieur.

SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
Les meilleurs espions de la planète se donneront rendez-vous sur le *Live* !

INFOS

DEVELOPPEUR : **UBISOFT**
EDITEUR : **UBISOFT**
GENRE : **INFILTRATION**
JOUEURS : **INDETERMINE**
SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2004**



Le blockbuster de l'an dernier revient ! Sam Fisher, cette fois-ci, n'opèrera plus seul...

Le quadragénaire bougon a appris la sociabilité et travaille en équipe. Peu d'infos circulent sur le scénario de *Pandora Tomorrow* et ce n'est pas la minuscule cinématique présentée pendant ce X03 qui nous éclairera davantage... On va donc se lancer dans la spéculation et supposer la présence d'un vilain agent bactériologique, d'une organisation terroriste, de trafiquants de narcotiques sud-américains et de miliciens suréquipés. Bref, tout ce qu'il faut pour mener tambour battant une aventure explosive dans l'univers imaginé de Tom Clancy ! Seconde hypothèse qui nous semble plus plausible : la présence de modes Multijoueurs coopératifs. A en croire les vidéos de présentation, plusieurs agents *Splinter Cell* pourront évoluer ensemble. Tactiquement, imaginez ce que cela va donner... Entre la richesse de la palette de mouvements, les très nombreux gadgets et les armes incroyables disponibles, les amateurs d'embuscades et de coups vicieux s'en donneront à cœur joie. Concernant la gestuelle, il semble que les agents peuvent maintenant marcher sur les murs, dans un style cinématographique de Hong-Kong. Plus étonnant, la présence d'une vue jouable à la première personne... Pour l'instant, la brume entourant ce titre s'avère bien trop épaisse pour nous permettre de tirer une conclusion autre que celle-ci : ça s'annonce grandiose !

COUNTER-STRIKE
Le jeu online le plus populaire enfin sur le Xbox Live !

INFOS

DEVELOPPEUR : **RITUAL**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **DOOM-LIKE**
JOUEURS : **1 A 16**
SORTIE : **DECEMBRE 2003**



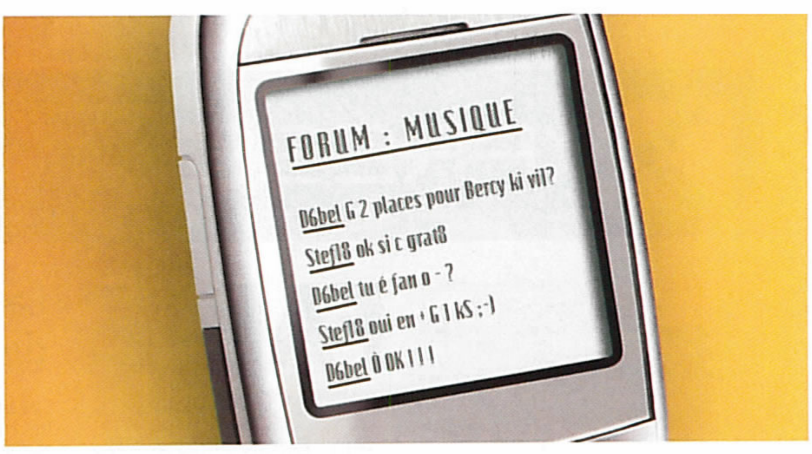
Jouable par équipe de quatre en réseau face à des bots, le hit planétaire qui oppose forces d'intervention et terroristes a fait grand effet dans les allées du X03. Aussi rapide que sur PC, *Counter-Strike* met déjà dans le mille grâce à une maniabilité exemplaire, des graphismes nettement améliorés et une interface d'achat d'armes et équipements sûrs et efficaces !



Les CT doivent à tout prix empêcher les terros de poser la bombe.

X03 ou la 4e dimension... Incroyable mais vrai. Après la soirée, Fred et Stéph ont regagné l'hôtel avant Berreb, une première ! Les deux « sales gosses » de la rédac se seraient-ils assagis ? Pas sûr...

Rejoins la communauté Texto Chat en appelant gratuitement C H A T ✆, soit le 2428



FET DU BR8 !!!

Libère ton pseudo sur Texto Chat

SFR

PLUS DE PLAISIR

Pour chatter, c'est très simple :
Inscris-toi gratuitement en appelant C H A T ✆, soit le 2428, choisis ton forum, puis ton pseudo, et communique par Texto* en tout anonymat pour te faire plein d'amis.

Joue au **grand Jeu Texto Chat** en appelant gratuitement C H A T ✆, soit le 2428.
A gagner chaque semaine : **- un mobile couleur Alcatel One Touch 735****
- 100€ en bons d'achat Virgin Megastore

* Prix de chaque Texto selon l'offre souscrite.
** Prix public : 350€. Jeu gratuit du 15.09.03 au 24.11.03. Informations au 2428.

groupe cegetel
1er OPÉRATEUR PRIVÉ DE TÉLÉCOMMUNICATIONS

www.sfr.fr

Les brèves

RACE DRIVER 2

Prévu pour le printemps 2004, ce jeu abordera tous les domaines de sports mécaniques, que cela soit du DTM, de la course de protos, de la monoplace, du rallye et même des poids lourds ! Au total 15 sports différents, 31 championnats et 35 véhicules sous licences attendront les pros du volant. Et en plus, ça sera compatible Xbox *Live*...

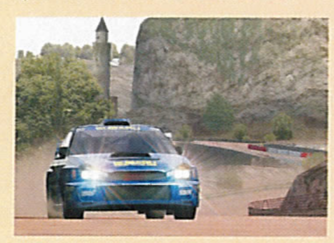


SEGA GT ONLINE

Suite de *Sega GT 2002*, ce titre n'apporte pas de grosses innovations techniques par rapport à son prédécesseur. La tenue de route des voitures s'avère toujours aussi... particulière, ce qui ne déplaira pas aux fans. Le mode *Live* continue de progresser, autorisant 12 joueurs en simultané et l'usage du Communicateur. Ça va chambrer...

R : RACING EVOLUTION

Autrefois connu sous le nom de *Ridge Racer*, ce nouveau volet semble très loin de l'esprit de ses ancêtres. Ici, on pilotera de la caisse sous licence dans des circuits réels. Il y aura même des pistes de rallye, co-pilote inclus ! Grande innovation : la possibilité de régler sa caisse à la volée à n'importe quel moment de la course. Mouais...



AUTO MODELISTA

Un drôle de jeu de course signé Capcom, qui est entièrement réalisé en technique de dessin animé, le cel shading... Pour sa sortie sur Xbox, le titre bénéficie d'un moteur physique entièrement refait pour plus de réalisme. Il serait compatible Xbox *Live* et autoriserait des courses à 16 !

FABLE

La belle histoire qui n'en finit pas de se dévoiler... timidement.

INFOS

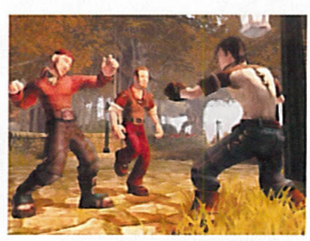
DEVELOPPEUR : **BIG BLUE BOX**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **RPG**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **2E TRIMESTRE 2004**



Ah ça, il est beau avec ses magnifiques tableaux virtuels bucoliques ! Ah ça, il transporte avec sa bande-son aux envolées héroïques ! Seulement voilà, après cette énième présentation vidéo grandiloquente et désespérément chiche en nouvelles infos, *Fable* ne nous a véritablement renseignés que sur son système de combats. Suivi en permanence par une caméra parfaitement calée, on a pu découvrir que le héros pouvait mener un affrontement face à de multiples ennemis. Il verrouille ses assaillants, passe au suivant automatiquement dès qu'il en a défait un, effectue des passes d'armes, virevolte, change de cible à loisir... Bref, ce fut une démonstration éclair qui a surtout mis en avant la fluidité des animations, ainsi que le dynamisme et la simplicité des conflits. Convaincant, mais pas encore assez démonstratif pour LE jeu appelé à révolutionner son genre...



↑ Cette légende en devenir est toujours sur ses gardes...



↑ A mains nues aussi, les combats feront dans le grand spectacle.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

La croisade du dernier espoir...

INFOS

DEVELOPPEUR : **STARBREEZE**
EDITEUR : **TDK**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2004**



A peine subtil, surtout bourrin, Paul de Raque est un Templier parti en Terre Sainte empêcher le monde de se transformer en Enfer... A force d'innombrables coups de hache, d'épée, de masse, et de quelques sorts, il devra se dresser contre des hordes maléfiques d'humains et de démons. Pour varier les déplaisirs causés à l'ennemi, des énigmes basiques entrecouperont ce massacre géant salutaire. Correctement réalisé sans faire dans le divin, ce jeu est bien rythmé et doté d'une prise en main agréable. *Knights Of The Temple* promet un voyage sanglant et défoulant pour bien commencer l'année 2004.



↑ Rapides mais très variées, les estocades sont un régal.



↑ A l'arc, il est malheureusement impossible de se déplacer.

BREAKDOWN

Dans les yeux d'un autre...

INFOS

DEVELOPPEUR : **NAMCO**
EDITEUR : **NAMCO**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2004**

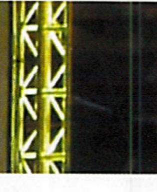


Namco USA déclare la guerre à Capcom et s'aventure sur sa chasse gardée, à savoir le jeu d'action/aventure. On oublie les caméras fixes et la vue à la troisième personne : tout se passe en vision subjective. *Breakdown* vous proposera d'incarner Derrick Cole, un soldat amnésique doté de pouvoirs assez spéciaux. L'usage de la vue première personne se révèle tout à fait probant : les phases de baston sont beaucoup plus dynamiques qu'à l'accoutumée. Il sera même possible de conduire des véhicules ! Au cours de l'aventure, vous croiserez la route de personnages secondaires qui viendront parfois vous aider, à moins qu'ils ne vous espionnent... Namco tente de dépoussiérer un genre qui n'a plus évolué depuis des lustres. Un pari osé en passe d'être accompli !



↑ A côté de vous, Tyson est un faible... Vive les super pouvoirs !

Et de trois ? Venu en « touriste », le géniteur des *Burnout* a essayé *NFS Underground*. Il est reparti un sourire en coin et encore plus confiant qu'en arrivant. On se demande bien pourquoi, enfin pas vraiment...

Les brèves

DEUS EX 2

Pas de XO3 digne de ce nom sans *Deus Ex 2*. Le chef-d'œuvre en puissance d'Ion Storm était dévoilé dans l'arrière-salle du stand Eidos. La suite du seul jeu d'action/aventure/stratégie/RPG prend forme lentement mais sûrement. Maintenant, on peut même cramer les pingouins au lance-flamme. Mais jusqu'où iront-ils ?



MISSION : IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

Encore un espion qui tente de s'infiltrer sans être remarqué dans des bases hostiles grouillant de gardes armés... Cette fois, le héros reprend les traits de Tom Cruise puisqu'*Operation Surma* est une déclinaison directe des films. Gadgets, lieux étranges, histoire alambiquée... les fondamentaux sont là, mais cela sera-t-il suffisant face aux grosses cylindrées du genre ?

STARCRAFT GHOST

Nova n'en finit pas de se faire belle... A chaque fois que nous apercevons ce titre, l'émotion va toujours crescendo ! C'est toujours aussi léché graphiquement, mais nous avons surtout constaté une amélioration certaine au niveau de l'animation. Du tout bon en perspective pour ce jeu d'infiltration futuriste qui reste l'un de nos chouchous !



RAINBOW SIX 3

Les commandos infiltrent le secteur urbain...

INFOS

DEVELOPPEUR	UBISOFT
EDITEUR	UBISOFT
GENRE	ACTION / STRATEGIE
JOUEURS	INDETERMINE
SORTIE	NOVEMBRE 2004



Plus les semaines passent et plus ce titre confirme toutes les bonnes impressions que nous avions à son égard. La vedette du XO3, c'était lui, faute de version jouable de *Halo 2*... Très avancé techniquement, le titre majeur de Ubisoft a ébahi par sa qualité graphique et, surtout, par sa prise en main ravageuse, très accessible malgré le nombre d'actions réalisables. Durant l'XO3, un tournoi Multijoueur s'est d'ailleurs déroulé, remporté par le joueur américain. Visiblement rompus à l'art du FPS tactique, le Yankee est reparti avec un an de jeux Xbox, un trophée et bien sûr, un exemplaire de *Rainbow Six 3*. Le titre ne devrait pas tarder à pointer le bout de son gun dans la rubrique test... Restez tout de même sur vos gardes !


Une petite grenade fait toujours son effet avant d'entrer !


Visiblement l'endroit est sécurisé. Méfiez-vous des apparences...



Les snipers sont évidemment plus efficaces en hauteur.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Démonstration de force tranquille

INFOS

DEVELOPPEUR	PANDEMIC
EDITEUR	THQ
GENRE	STRATEGIE
JOUEUR	1
SORTIE	1ER TRIMESTRE 2004



Branle bas de combat général sur le stand THQ, avec la venue en force des développeurs de *Full Spectrum Warrior*. Ils ont débarqué avec l'envie d'en imposer et la toute dernière version jouable ! Principalement axée sur les déplacements d'hommes et l'ingénieux système représentant le champ de vision, la présentation a aussi bluffé par la vitesse des animations, encore en progression depuis l'E3... Comme on le savait déjà, les deux groupes de militaires d'élite sont plongés au cœur d'une ville du Moyen-Orient pour la sécuriser à travers six niveaux comprenant chacun trois objectifs principaux. Par contre, ce que l'on a pu découvrir c'est la façon dont est représentée l'étendue du champ de vision de chaque homme. Grâce à un « simple » effet de flou appliqué aux zones hors de portée de vue ou simplement non surveillés par un membre de l'équipe Alpha ou Bravo, on se rend compte de suite si le périmètre est suffisamment sécurisé ou non ! Un petit plus parfaitement pensé qui vient se rajouter à la liste déjà bluffante des prouesses techniques qui feront peut-être de ce titre la nouvelle référence du jeu de stratégie militaire urbaine.



L'équipe Bravo se prépare à se déplacer vers les points jaunes.

Bidasses et fiers... On peut être fan de jeux « tactico/militaro/action » sans avoir fait son service. Yanneuh, Berreb et Stéph l'ont évité. Katia et Keem sont hors-concours, les filles en sont dispensées !

XBOX MUSIC MIXER

Les *raves* à portée de micro !

INFOS
DEV. : **WILD TANGENT**
EDITEUR : **MICROSOFT**
SORTIE : **NOVEMBRE 2003**

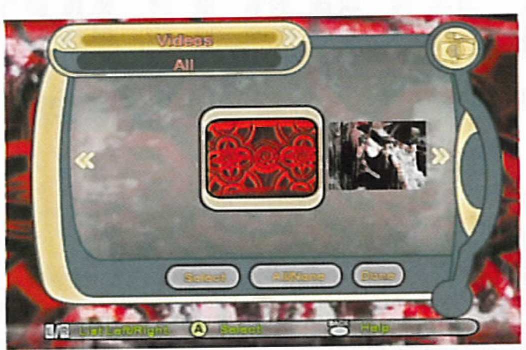
Quoi de plus universel, de plus fédérateur que la musique ? Et pour permettre de se déhancher à s'en démettre le coccyx, de se casser la voix et les oreilles des voisins sur son air favori, Wild Tangent a pensé à tous les aspirants candidats de *Star Academy*, *Popstars* et autres castings voyeurs de la *real TV*... Pour cela, un simple DVD contenant le soft, 15 titres éclectiques et un micro donneront vie à tous les fantasmes inavoués pour qui veut pousser la chansonnette façon karaoké. En effet, qu'il s'agisse d'un CD, ou même de MP3 repris du PC, les pistes vocales sont automatiquement isolées pour permettre d'y poser sa voix, ou assimilé... Mieux encore, Cameron Feroni, le *big boss* du *Live*, nous a appris qu'environ 20 000 chansons seront disponibles en ligne, que l'on pourra réaliser ses propres clips *via* effets 2D et 3D psychédéliques à enfumer un Jamaïcain, ou encore mixer directement les pistes sonores ! Enfin, outre le fait de pouvoir enregistrer ses créations sur le disque dur pour en faire profiter ses proches, on a aussi pensé aux furieux des soirées diapos. En téléchargeant ses photos depuis son ordinateur, il sera possible de créer des diaporamas à loisir et d'y ajouter la bande-son de son choix. Et tout ça, annoncé pour le prix d'un jeu ! Il y a de quoi faire naître des vocations !



↑ Le menu principal, avec toutes les options. Que du bonheur !



↑ A vous de mettre l'ambiance dans cette boîte de nuit.



↑ L'interface de réalisation de clips, avec vidéos en prime.



↑ Derrière l'équaliseur, des effets visuels hypnotisants.

Daubard *academy*. A l'annonce du Xbox Music Mixer, la rédac est très inspirée. Berreb se voit en Jordy, Fred en Alizée et Keem en Jenifer...



ALIAS

Après la CIA et le SD-6, l'agent Bristow infiltre la Xbox.



↑ Sydney est à l'aise partout, même dans une cuisine !

INFOS

DEVELOPPEUR : **ACCLAIM**
EDITEUR : **ACCLAIM**
GENRE : **ACTION / AVENTURE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **DECEMBRE 2003**



Certaines licences ne devraient jamais donner lieu à des adaptations en jeu vidéo tant le sujet ne s'y prête pas. D'autres, par contre, possèdent les éléments pour créer un produit ludique intéressant pour tout le monde et pas seulement pour les fans. *Alias* répond aisément à ce dernier critère. Son héroïne, une espionne modèle, doit cultiver l'art de la discrétion, du double jeu et quand la finesse ne suffit plus, elle sait faire parler les muscles. Son avatar texturé pourra exercer ses talents sur six longs niveaux présentés à la manière d'un épisode (2 à 3 heures chacun selon les développeurs). Pour faire face à toutes les situations, elle disposera d'une quinzaine de costumes, de nombreux gadgets issus du cerveau survolté de son collègue Marshall et aussi de sa maîtrise du krav maga, un art martial mortel. Un point intéressant d'*Alias* réside dans la volonté affichée de toujours laisser le joueur sous tension à la manière de Sydney dans la série. Ces missions inédites de l'agent Bristow devraient faire partie des bonnes surprises de cette fin d'année pour peu que les défauts constatés soient gommés, notamment les problèmes de collision lors des combats.



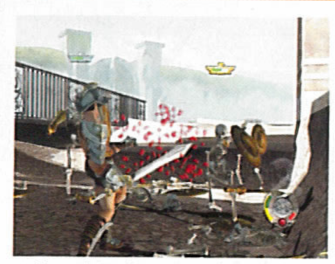
↑ Après l'action, la réflexion. La belle doit pirater cet ordinateur.



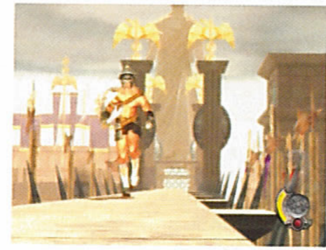
↑ Les gadgets seront un atout essentiel pendant les missions.

GLADIATOR

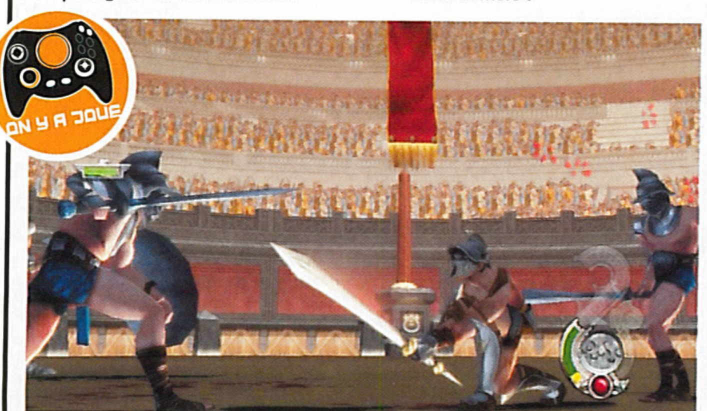
La sueur et du sang vont couler dans les arènes.



↑ Les adversaires sont redoutables. Ça va gicler dans tous les sens.



↑ Est-ce le début de la gloire ou la fin d'une carrière ?



↑ Dans les arènes, les acclamations du public rythmeront vos combats.

INFOS

DEVELOPPEUR : **ACCLAIM**
EDITEUR : **ACCLAIM**
GENRE : **ACTION / AVENTURE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **31 OCTORE 2003**



En accédant au trône, l'empereur Arruntius déclenche un processus qui provoquera la chute de l'empire romain. Prenant conscience du danger, les dieux réclament un héros pour contrecarrer ses plans. Leur choix se porte sur Thrax, un gladiateur champion du peuple et accessoirement dernière victime du tyran. Il devra combattre des hommes, mais aussi des créatures mythologiques ayant prêté main-forte au monarque. Bien d'autres épreuves lui permettront aussi de récupérer de l'équipement et du pouvoir. Pour cette entreprise titanesque, son arsenal se composera de trois armes seulement : une épée, une hache et un gantelet. Heureusement pour lui, deux dieux et demi (Jupiter, Pluton et Hercule) veillent sur lui en permanence... Le jeu se présentera sous la forme d'un beat'em all, un brin subtil. En effet, en fonction des niveaux, le choix des armes et des magies utilisées sera déterminant pour triompher sans uniquement bourriner. Défoulant à souhait, ce *Gladiator* pourrait se révéler une bonne surprise. A condition qu'il ne tombe pas dans l'écueil des jeux du genre, à savoir devenir répétitif au possible...

***Mortal Gladiator* :** le jeu intégrait au départ des scènes de mises à mort spectaculaires. Mais la réglementation française concernant la violence étant stricte, on a peu de chances de les voir un jour.



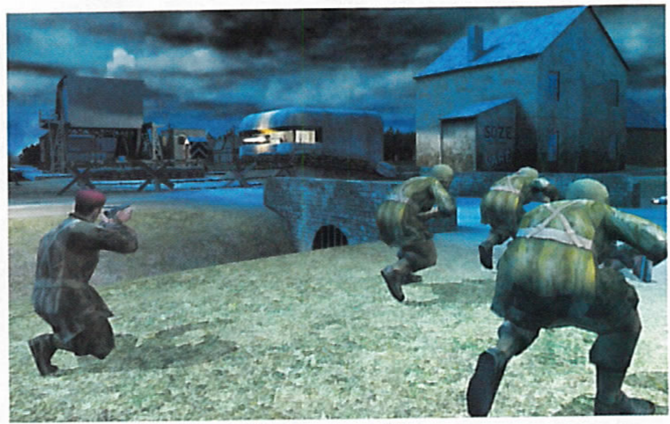
CALL OF DUTY : FINEST HOUR

C'est l'heure d'aller au front. Avez-vous le sens du devoir ?

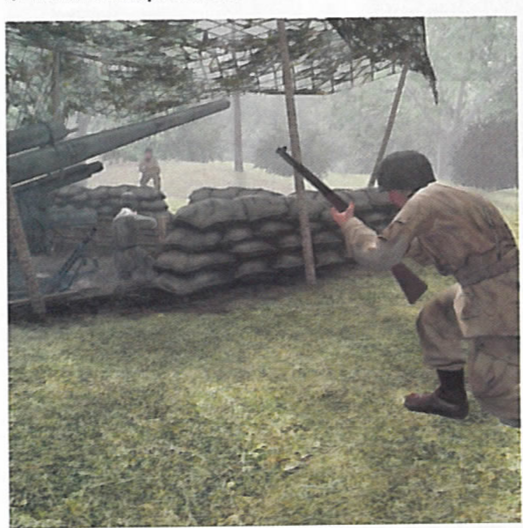
INFOS
DEV. : **SPARK UNLIMITED**
EDITEUR : **ACTIVISION**
GENRE : **DOOM-LIKE**
JOUEURS : **INDETERMINE**
SORTIE : **2004**



Activision continue sur sa lancée en offrant à la Xbox ce qu'elle sait faire de mieux : les jeux de tir à la première personne ! Après *Return to Castle Wolfenstein* et en attendant *Doom III*, voilà *Call of Duty*. Le genre se situerait entre *Medal of Honor* et *Battlefield 1942*. L'action se déroule effectivement durant la Seconde Guerre mondiale, sauf que vous pourrez non seulement incarner des personnages de nationalités diverses (soldat d'élite anglais, commando américain, sniper russe...), mais aussi utiliser une grande variété de véhicules ! *Call of Duty* fera aussi la part belle au jeu en équipe. *A priori*, il sera impossible de s'en sortir seul. Cela voudrait-il signifier que des modes en Multi seront dispos et qu'il y aura l'appui du support *Live* ? Il est encore trop tôt pour se prononcer, mais selon Scott Langteau, producteur du jeu, l'équipe de Spark espère bien inclure le maximum d'options à cet effet. Quoi qu'il en soit, vos coéquipiers, qui sont gérés par la machine, bénéficieront d'une intelligence artificielle poussée. En optimisant ainsi les capacités de la console, la version Xbox se démarquera réellement du soft PC. Révisez vos cours d'histoire, la guerre est sur le point d'éclater !


Les autres unités alliées sont tout aussi organisées.

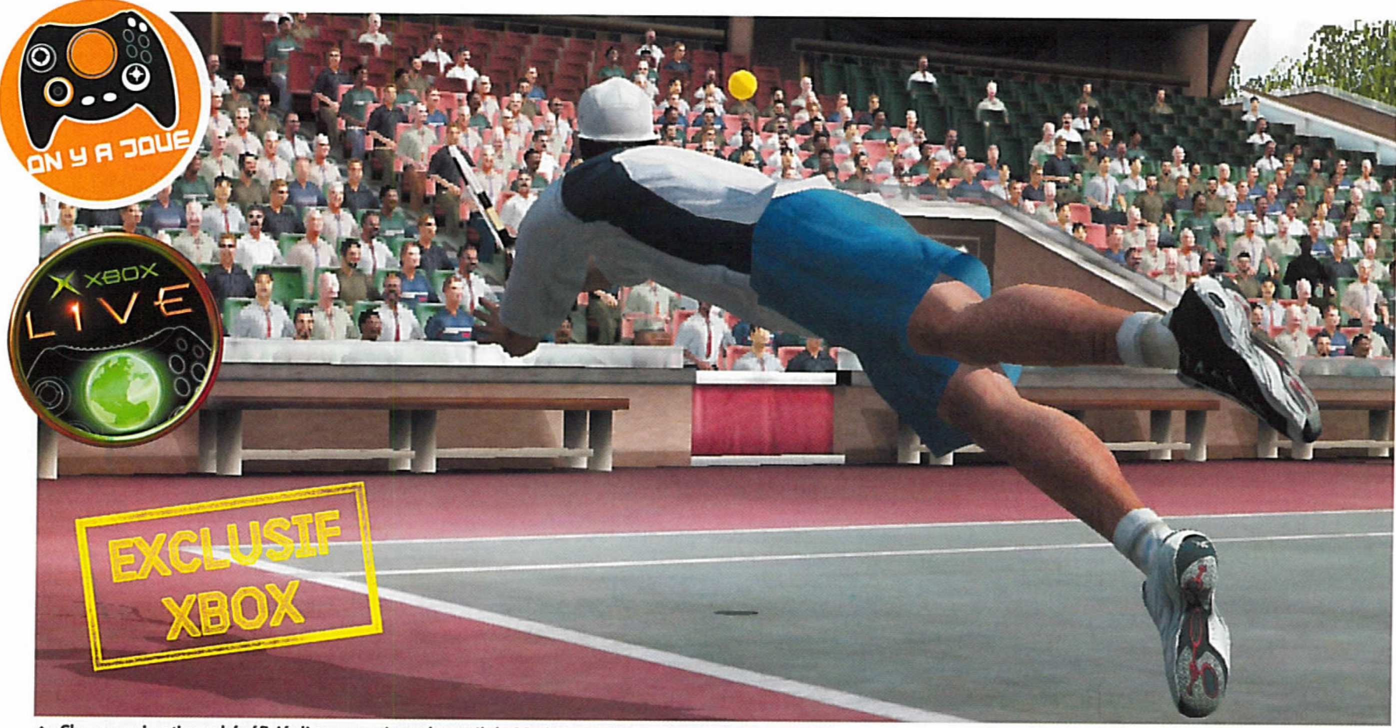

Le bloc soviétique est fébrile sous le feu ennemi...


Soyez plus malin que l'ennemi et prenez-le à revers.

Call of Duty : notre sens du devoir au *MOX* est tel que l'on surmonte vents et marées pour vérifier nos articles, que l'on soit malade ou cuit...

ON Y A JOUÉ

XBOX LIVE



Chaque animation a bénéficié d'un exceptionnel travail de Motion Capture.

TOP SPIN

Pas de *tie break*, *Top Spin* gagne d'office par *walk over*...

INFOS
- DEVELOPPEUR : **PAM**
- EDITEUR : **MICROSOFT**
- GENRE : **SPORT**
- JOUEURS : **1 A 4**
- SORTIE : **NOVEMBRE 2003**

Bruit de couloir. Un pigiste, pratiquant le tennis de table, à un autre rédacteur : « *Si le jeu s'appelle* Top Spin*, c'est forcément une simulation de ping-pong puisque c'est un terme technique exclusivement dédié au tennis de table. Sinon, il faudrait dire à PAM qu'ils ont commis une grossière bévue.* ». Rien du tout, on va laisser cette sympathique équipe française continuer sur cette voie car franchement, si tous les studios de développement pouvaient accoucher d'erreurs telles que *Top Spin*, cela aurait déjà fait longtemps qu'il n'y aurait plus eu de rubrique tests dans les magazines de jeu vidéo... Double faute donc pour le monsieur adepte du sport « nain » s'il vous plaît !

Imaginez un peu le tableau. Reprenant les atouts qui ont fait la gloire de *Virtua Tennis* et de sa suite, à savoir une prise en main et un plaisir de jeu instantanés, *Top Spin* se permet d'être diablement réussi au niveau visuel. Jamais les acteurs de la scène tennistique n'auront été aussi bien représentés. De leur modélisation jusqu'à leur gestuelle bien caractéristique, on les reconnaît au premier coup d'œil. Même la pilosité légendaire de Sampras est présente ! Quant à l'animation, exemplaire, elle nous donne réellement l'impression de nous retrouver devant une retransmission télé. Les stars de la petite balle jaune se sont prêtées au jeu de la motion capture et cela fait plaisir à voir (le revers à deux mains bien particulier de Hewitt est étonnant de réalisme). 15-0 pour *Top Spin*, premier point gagnant.
Ensuite, par le biais d'une maniabilité très bien pensée, on apprend peu à peu à se familiariser avec tous les types de frappes. La totalité des boutons de la manette est utile, mais le coup assuré et le lob



Les statistiques en mode Carrière sont extrêmement précises.

DE LA VARIETE DES COURTS

Des dizaines et des dizaines de terrains de tennis sont à votre disposition. Bien sûr, les courts fictifs sont nombreux, mais au moins la diversité est-elle là. D'autant plus qu'un véritable travail de fond a été apporté à chacun de ces environnements. De l'austérité du playground de l'Ouzbékistan au déchaînement de la foule de Roland-Garros, chaque endroit donne lieu à une ambiance sonore typique et parfaitement soignée. L'aspect visuel nickel de ces terrains, tantôt fidèle à la réalité tantôt surréaliste, nous offre en quelque sorte un tour du monde en 80 courts, ou presque !

Walk over : un joueur gagne par *walk over* quand son adversaire déclare forfait. Les autres jeux de tennis peuvent d'ores et déjà abandonner la compét tant *Top Spin* les surpasse de loin !

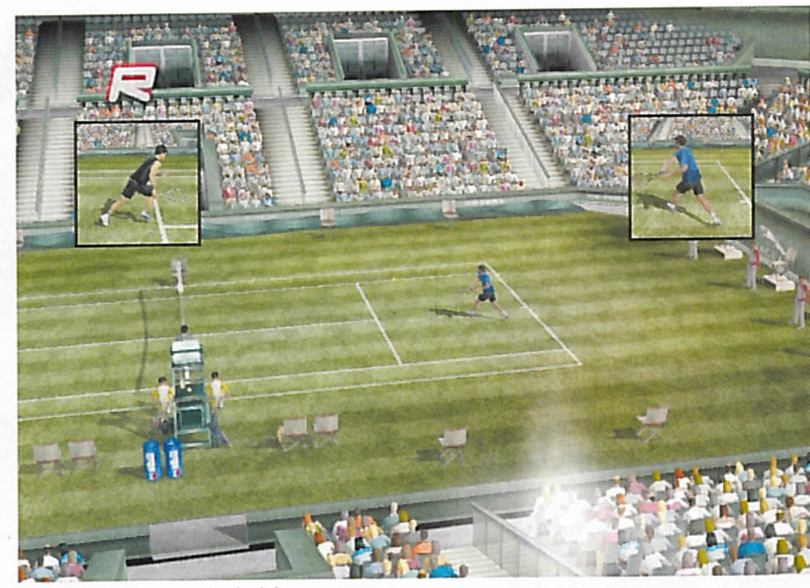


LE SOUCI DU DETAIL

Véritable travail d'orfèvre, *Top Spin* est le diamant parfaitement taillé du jeu de tennis que l'on attendait depuis trop longtemps. voici quelques exemples d'idées judicieusement pensées. Les jauges d'amorti et de risk shot identiques permettent de feinter, rendant ainsi le jeu encore plus subtil. A chaque point, on peut effectuer des animations d'attitude, positive ou négative, donnant un cachet personnel à chacune des parties. Les tests de collision sont très poussés et offrent des possibilités jamais vues auparavant comme la gestion de tout le corps ou bien les impacts sur les poteaux de filet. Et on peut encore souligner la prise en compte du *no man's land*. Bref, c'est étonnant de voir un jeu de tennis si complet et si poussé. En un mot, réaliste !



Roland-Garros accueille une foule bien modélisée et des sponsors à gogo, comme en vrai !



Replay superbe pour le régal du spectateur.

permettent très bien s'en sortir au début. A propos du lob, il est intéressant de remarquer que *Top Spin* sera le premier jeu de tennis à prendre en compte la notion de « *no man's land* ». Concrètement, cela se traduit par l'absence d'ombre de balle quand on se trouve trop près du filet rendant plus difficile le renvoi de cette dernière. Comme dans la réalité en somme, où l'on a beaucoup de mal à discerner la balle dans cette position. Vient ensuite l'envie de varier son jeu. Le coupé et le lift sont alors intégrés avant de terminer avec l'amorti et le risk shot (coup surpuissant mais difficile à placer). Par conséquent, la marge de progression est phénoménale, et novices comme experts s'y retrouveront très rapidement pour un fun immédiat. Montée à la volée, smash surpuissant dans le carré de service et 30-0 pour *Top Spin*.
Ace sur le gâteau, les modes de jeu, autant en solo qu'en Multi, seront riches et passionnants. Par exemple, on vous offrira l'occasion de devenir la star montante du moment et, sponsorisé par les plus grands noms de la mode sportive, vous parcourrez le monde en vue d'être le numéro un de la discipline. Et quand on dit vous, c'est bien de vous qu'il s'agit ! Car grâce à un ingénieux système de création de visage, judicieusement nommé Player Creator, vous pourrez en effet quasiment reproduire votre portrait !
A plusieurs, outre le classique face-à-face en simple ou en double, *Top Spin* propose non seulement des tournois entre amis mais aussi, et surtout, une compatibilité Xbox *Live* hallucinante. Non content d'intégrer le système XSN de Microsoft, le mode Online offrira aussi l'occasion de participer à un tournoi officiel avec classement mondial style ATP.
Bref, il y aura largement de quoi faire ! On se prend un magnifique passing-shot et *Top Spin* mène désormais 40-0.
Mais alors, le jeu serait-il exempt de défauts ?
Jusqu'à maintenant, il est évident que *Top Spin* fait jeu blanc sur toute la ligne et il faudrait vraiment qu'une invraisemblable guigne s'abatte sur le soft d'ici sa sortie pour qu'il en soit autrement. Une réalisation au top et la profondeur de jeu semble être la devise de PAM. Jeu, set et match...

N°1 mondial : on attend impatiemment la sortie du jeu pour se la jouer têtes de série virtuelles et comparer nos classements Xbox *Live*.



WORMS 3D

Des vers à consommer avec modération...

INFOS
DEVELOPPEUR : **TEAM 17**
EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **STRATEGIE**
JOUEURS : **1 A 4**
SORTIE : **31 OCTOBRE 2003**



Petits, revanchards et démesurément équipés, les vers guerriers de *Worms* font partie de ces « petits » jeux qui ont fait la grande histoire du jeu vidéo. Après une longue carrière à se massacrer en deux dimensions, les voilà qui s'étoffent enfin en prenant une dimension supplémentaire. 3D oblige, toute la facette stratégique qui fait la force de ce défouloir au tour par tour s'en trouve complètement modifiée. Désormais, le premier réflexe à avoir est d'examiner l'ensemble du terrain de jeu en le survolant, pour localiser ses ennemis et les zones à risques, ou salvatrices. Autant le dire d'emblée, les premiers repérages sont assez laborieux. Le chrono tourne un brin trop vite, les angles de caméras ne sont pas encore tous optimisés et les équipes de vers ne semblent pas toutes égales quant à leur positionnement sur les cartes. Ceci étant, en termes de modes de jeux et de nouveautés bien senties, le choix désarme et en bien ! Mode Campagne solo, partie rapide, défis à relever, Multijoueur jusqu'à 4, il y a largement de quoi faire pour s'ouvrir les uns les autres ! Reste qu'une option Xbox *Live* manque terriblement, surtout que ce titre avait tout pour en être un des chefs de file...



↑ **De la dynamite, deux victimes, une seule possibilité...**

↑ **Le bazooka demeure l'arme la plus simple au départ.**



Les vers de *Worms* savent se faire respecter. →



↑ **Le Jetpack c'est la classe, mais c'est aussi limité dans le temps.**

CLUB FOOTBALL

La D2 défie l'élite

↑ **Les joueurs vedettes sont souvent mieux représentés que les autres.**

↑ **Chaque joueur possède bon nombre de caractéristiques personnelles.**



↑ **Sur des belles pelouses comme celle-là, c'est un vrai plaisir d'effectuer un tacle.**

INFOS
DEV. : **CODEMASTERS**
EDITEUR : **CODEMASTERS**
GENRE : **SPORT**
JOUEURS : **1 A 4**
SORTIE : **10 OCTOBRE 2003**

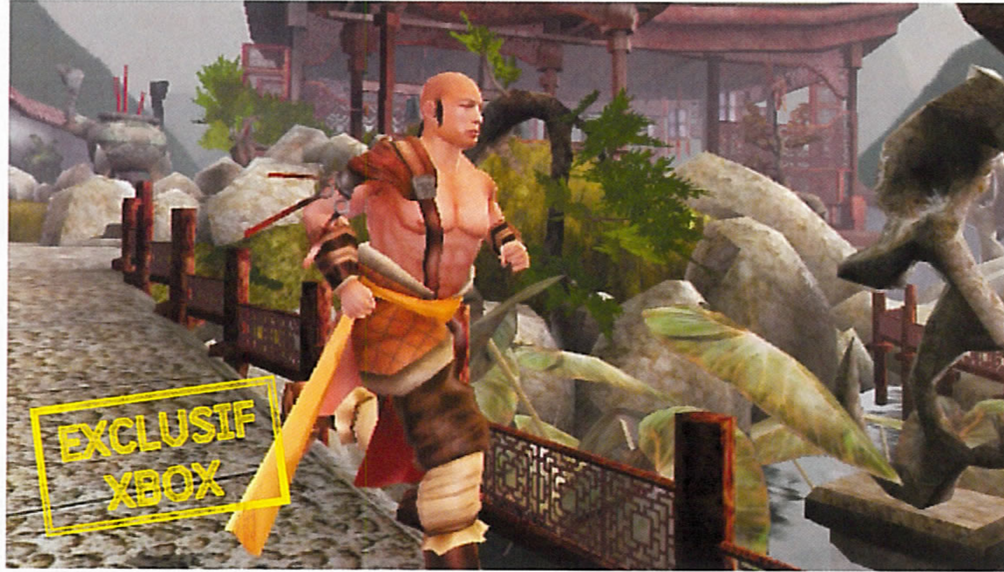


Face aux monstres sacrés que sont *FIFA* (Electronic Arts) et *Pro Evolution Soccer* (Konami), pas mal d'éditeurs ont préféré contourner le problème... On a eu droit à du foot sur le sable (*Pro Beach Soccer*), du foot fantaisiste (*Soccer Slam*), et bientôt à la version dans la rue (*Urban Freestyle Soccer*). De son côté, Codemasters ne se laisse pas intimider et s'interpose de front dans le duel des titans. Avec un angle néanmoins original : proposer aux fans, un jeu focalisé sur certaines des plus grandes équipes européennes. Pas de Français pour cette édition 2003 mais Manchester, Arsenal et le Real de Madrid pour commencer. Mais ne vous inquiétez pas, 250 équipes européennes avec tous leurs joueurs, sont de la partie. Vous pourrez donc tout de même incarner votre formation préférée lors de tournois. Avec Eugène Saccomano aux commentaires, l'intensité des parties devrait se trouver parfaitement retranscrite. Et plus important encore, le système de contrôle, empruntant autant à *FIFA* qu'à *PES* n'a rien de ridicule. Cependant, à notre grand regret, il risque de s'effacer dans le domaine esthétique face à l'édition 2004 du jeu de foot d'Electronic Arts qui sort à la même époque.

Perte des sens ? Epuisé par un jeu exécrable, Fred a déclaré « *Je défie quiconque de jouer à ce jeu plus d'une demi-heure ! Avec la musique et le son !* » Pour l'image, il n'a fait aucune déclaration par contre...



8h05
7 DECEMBRE 1941
MEDAL OF HONOR
SOLEIL LEVANT
SORTIE NOVEMBRE 2003.
Fini de jouer, plongez dans la réalité.
MOH.EA.COM
FRANCE.EA.COM
EA GAMES
Challenge Everything
XBOX
online BROADBAND ONLY
Egalement disponible sur Playstation 2 et Nintendo GameCube



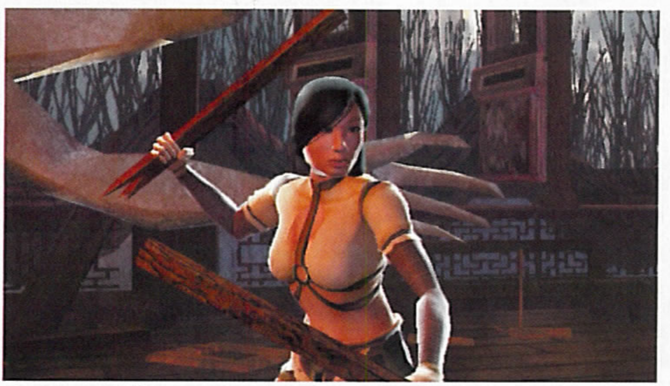
↑ La taille des bâtiments impose le respect... Va falloir marcher pendant des heures !



↑ Les décors bénéficieront du moteur amélioré de *KOTOR*.



↑ Le monde de *Jade Empire* abritera plein de personnages non joueurs.



↑ Toute ressemblance avec Lucy Liu est purement fortuite...



↑ Un démon bien parti pour gagner le Prix de l'Arc de triomphe.

JADE EMPIRE

On quitte les Jawas pour devenir un petit scarabée... Que le Zen soit avec toi !

INFOS
DEVELOPPEUR : **BIOWARE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **RPG**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **4e TRIMESTRE 2004**



Décidément, lorsqu'elle est lancée, la machine à succès a du mal à être stoppée ! Ce qui ne doit pas déplaire aux Canadiens de Bioware : après les ventes confortables de *Star Wars : Knights of the Old Republic*, le développeur embraye sans temps mort sur un autre hit en puissance. Auréolé de la gloire de *KOTOR*, *Jade Empire* devrait aussi s'élancer au firmament des hits Xbox. Tout d'abord parce qu'il s'agit d'un jeu de rôles Bioware (pléonasme...), ensuite parce qu'il est exclusif ! Le moteur de *KOTOR* reprend du service, mais aura bénéficié d'une sérieuse mise à niveau. Question univers, on quitte les Jedis pour se transporter en Chine antique, à une époque où magie, troubles politiques et créatures fantastiques cohabitaient plus ou moins en paix. Vous incarnerez un disciple d'une fameuse école d'arts martiaux. Grâce à vos études, vous pourrez choisir entre une trentaine de styles de combat ! Vous pourrez ainsi expérimenter vos techniques de frappe sur des adversaires à l'apparence humaine, animale ou démoniaque. Ralentir le temps, paralysie, mains de feu... vous combinerez vos méthodes pour plus d'efficacité dans des combats intenses ! Tout comme dans *KOTOR*, un système d'alignement influencera votre relationnel avec les personnages non joueurs. A noter que vous pourrez prendre possession d'un château fort. De cette base, vous mènerez des opérations d'espionnage, vous vous entraînerez et gérerez vos effectifs. Un *KOTOR* avec de la stratégie en prime, que peut-on rêver de mieux ?



↑ Les ennemis font clairement référence à la mythologie chinoise.

D'un autre âge : au vu de l'énooorme liste des démos de fin d'année du DVD, Yanneuh a eu une idée lumineuse ! Il propose de remplacer le DVD par un 33 tours, plus grand, donc de capacité supérieure...


Avant d'entrer, il faut s'assurer que l'endroit est un minimum sécurisé...

Les SWAT, la force tranquille.

SWAT GLOBAL STRIKE TEAM

Esprit de corps pour corps d'élite

INFOS

DEVELOPPEUR : ARGONAUT
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : ACTION/STRATEGIE
JOUEURS : 1 A 4
SORTIE : 21 NOVEMBRE 2003



Calqué sur des situations critiques réelles, ce jeu « tout à la première personne » réaliste, est malgré tout tourné vers les phases d'actions menées en groupe. Ainsi, à la tête d'une unité de choc composée d'un leader, d'un sniper et d'un expert en technologie, il faudra mener à bien les 21 missions qui composent la campagne principale. Situations de prise d'otages, protection de VIP, opérations de sabotage... rien n'est épargné à cette « crème de l'élite du fleuron »... L'union faisant la force, et la force fonctionnant mieux en étant synchrone, le Xbox Communicator permet d'assigner plusieurs directives aux équipiers en temps réel. Ouverture de porte, reconnaissance des environs, crochetage de serrures, le travail d'équipe fonctionne à merveille. En outre, pour les moins extravertis, on les comprend, les raccourcis-manettes donnent les mêmes résultats, donc le ridicule ou l'extinction de voix sont évitables... En outre, le jeu permet le Coopératif sur 10 missions spéciales ; une resucée que l'on apprécie toujours autant. Techniquement, c'est tout à fait correct, notamment pour la gestion des lumières et l'atmosphère pesante qui retranscrit idéalement le stress du terrain. Enfin, pour l'heure, on regrette juste le manque de précision relatif de certaines armes et un certain académisme de fond, à infirmer ou confirmer bientôt...


Lumières éteintes ou hors service, la vision nocturne devient inévitable.

SERIOUS SAM 2

On extermine sans compter !

INFOS

DEVELOPPEUR : CROTEAM
EDITEUR : TAKE 2
GENRE : DOOM-LIKE
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : INDETERMINEE



Ode à la finesse, éloge de la réflexion, apogée du lyrisme... *Serious Sam* est l'exact contraire de toute cette philosophie mièvre ! Doom-like brutal, sauvage où seuls ont jamais compté les réflexes salvateurs et la capacité à exterminer des vagues ininterrompues de victimes en sursis, il a fait les beaux jours du genre en canalisant les pulsions les plus primaires. Bref, du défouloir gore, du shoot instinctif décérébré de la gâchette dont le retour attendu d'abord sur PC pour l'année prochaine, puis sur Xbox ravira les esthètes accrocs à l'hémoglobine et à l'adrénaline dispensées sans discontinuer. Quasiment aucune info encore, mais déjà des images exclusives empreintes d'une poésie maison irrésistible, et une compatibilité Xbox *Live* annoncée que l'on espère totale. Vite, vite, vite !



Le bestiaire est toujours aussi délirant d'originalité !

L'affreux Jojo : bouc chaotique, lunettes de motard, coupe conceptuelle, Fred est notre éternel rebelle, notre Jojo Hallyday du Sud ! Cacherait-il des T-shirts ornés d'ours bruns ou d'aigles *top fashion* ?

XYANIDE

Dans l'espace, personne n'entendra vos ennemis crier !

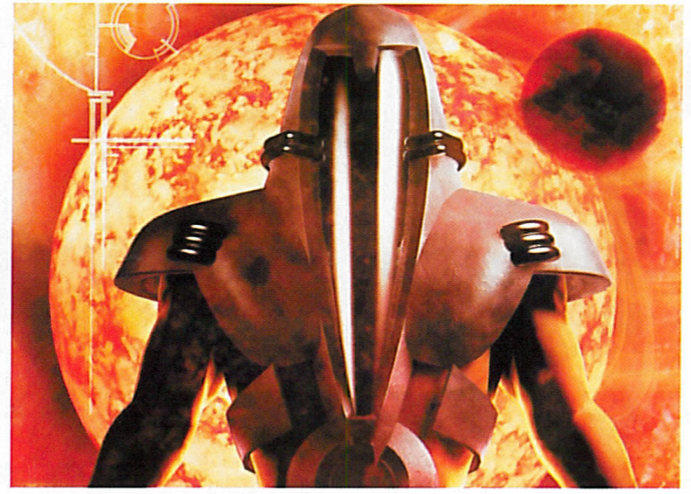
↑ Complexes, les différentes architectures font dans l'originalité.

↑ Qui aurait crû qu'une si frêle jeune fille pouvait être la terrible Aguira ?

INFOS
DEVELOPPEUR : **PLAYLOGIC**
EDITEUR : **PLAYLOGIC**
GENRE : **ACTION**
JOUEURS : **INDETERMINE**
SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**



Aguira est une dangereuse sorcière qui a commis d'innommables crimes intergalactiques. Jugée et condamnée à plonger dans un trou noir, elle est escortée par le talentueux pilote Drake vers le lieu de son exécution. En route, un astéroïde contenant une mystérieuse substance appelée Xyanide percute le convoi spatial et offre ainsi une occasion en or pour la jeune criminelle de s'échapper. Vous êtes Drake et il est temps de rétablir l'ordre... Sur ce synopsis assez banal se présente un shoot'em up en 3D qui vous met aux commandes d'un vaisseau capable de changer de forme selon la situation. Vos ennemis, composés d'engins mécaniques et de monstres organiques, ne vous laisseront pas souffler un instant et seuls vos vifs réflexes seront salutaires. Optimisant la technique du Renderware (fameux moteur 3D ayant servi à la conception de *GTA*, *Burnout*...), Xyanide devrait être un soft à la plastique plutôt convenable. Mais l'intérêt majeur viendra assurément de la compatibilité avec le Xbox *Live*. Des classements et des contenus téléchargeables sont en effet prévus. *To be continued...*



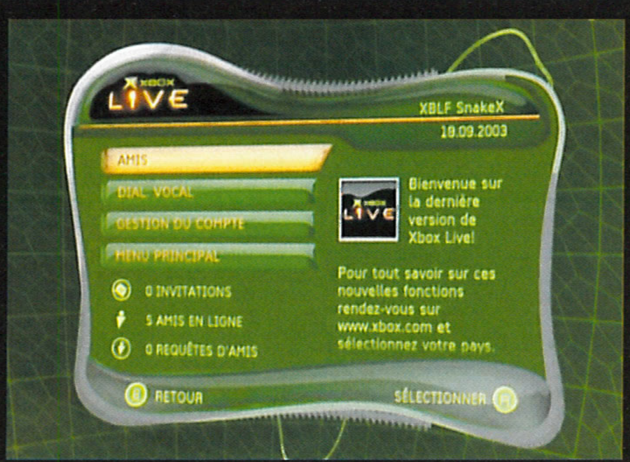
↑ Cousin éloigné de Darth Vader, Drake n'inspire pas vraiment la confiance.



↑ Comme dans un bon film de SF, les effets spéciaux sont de la partie.

XBOX LIVE NOW... OR NEVER

Ça bouge du côté du Xbox *Live*. Depuis cet été, le site **www.xbox.com** propose de nouvelles fonctionnalités bien pratiques pour les possesseurs du *Live*. Par exemple, ils peuvent désormais savoir à l'avance si leurs amis sont connectés et, par conséquent, leur donner rendez-vous plus tard sur le service online de Microsoft. Dans le même ordre d'idées, depuis septembre, tout le monde peut télécharger une mise à jour de l'interface. Dorénavant appelé Xbox *Live Now*, ce service ouvre des perspectives inédites comme discuter avec ses amis avant ou après les parties de jeu. Y'a pas à dire, le Xbox *Live*, c'est *Now* ou jamais !



↑ La nouvelle interface permet de consulter diverses infos à droite.

DERAPAGE

La déclinaison online de *TOCA*, proposée au prix de 40 euros, comprend en fait le jeu dans son intégralité en plus de l'extension Xbox *Live*. La version de base, quant à elle, a été retirée de la vente.

↑ Avec le Xbox *Live*, ce sera bientôt l'embouteillage sur *TOCA* !

TOCA.R.D *Live* : l'auteur de la news sur *TOCA Race Driver* du mois dernier s'est puni de lui-même. Moins de nicotine, de boissons qui font rire, de téléphone portable, de soirées débauchées...





COMMUNAUTE XBOX

Carrefour des idées, atrium passionné, la communauté Xbox est votre lieu d'expression privilégié, évidemment ouvert à tous !

Chaque mois, les sites qui montent, ceux qui suent sang et passion pour transmettre l'info sur le Net s'exprimeront directement dans cette tribune. Sur un thème particulier, une question précise. Ce mois-ci, c'est le service XSN Sports et les nouvelles fonctionnalités Xbox *Live* qui sont à l'honneur.



↑ Le XSN Sports, la révolution des jeux de sports.

Cousin_Avi, rédacteur de : www.xbox-mag.net
Ces ajouts vont renforcer le point fort du Xbox *Live* : l'esprit de communauté. Tout est mis en œuvre pour améliorer l'expérience conviviale, une impression de proximité avec nos compagnons de jeu, virtuels et pourtant bien réels. Bien géré, le XSN pimentera les parties en y insufflant un esprit de compétition (fair-play, souhaitons-le) avec un vrai désir de donner le meilleur de soi-même.

Thomas, rédacteur en chef de : www.xboxfrance.com
Comme si le monde des consoles n'avait pas suffisamment bougé avec l'arrivée du *Live*, voici que ce dernier se métamorphose déjà. En effet, l'arrivée de portails comme le XSN crée déjà une véritable émulation entre les joueurs. Et avec tous les services destinés à augmenter la convivialité, comme le Voice Chat ou la gestion améliorée des amis, nous pouvons nous attendre très bientôt à de véritables compétitions. Et cela augmentera par la même occasion l'essentiel : notre plaisir de jouer !

Shasta, co-webmaster de : www.xboxatomic.com
Pour moi, l'arrivée du XSN et de toutes les nouvelles fonctionnalités est la seconde étape du Xbox *Live*. Microsoft prend, une fois encore, un énorme pas d'avance sur toute la concurrence, et va nous donner encore plus de plaisir à jouer avec la terre entière ! L'organisation de tournois, discuter en dehors des jeux, consulter les classements en temps réels, sont autant de petits plus qui font du Xbox *Live* une véritable bombe.

The Starfighter, webmaster de : www.xbox-portal.com
L'ouverture d'XSN Sports est un événement majeur qui va agir de manière exponentielle sur l'acharnement des joueurs à paraître dans les premiers rangs du classement mondial online. Maintenant, grâce au *Live Now* et *Live Aware*, la création de ligues et les rendez-vous sur le *Live* seront plus simples que jamais. Quant au Voice Chat, il va considérablement baisser les coûts des communications internationales ;-)



↑ NBA Inside Drive 2004

Hyst, webmaster de : www.xbox-player.com
Le Xbox *Live* c'est la preuve que les jeux vidéo ne sont pas un loisir solitaire, car les nouveautés mises en place ou à venir, comme le XSN, renforcent cette stratégie de communauté. Vu les clans qui se sont d'ores et déjà naturellement formés, il y a clairement une demande pour ce qu'offre le XSN. Pour le *Live 2.0*, c'est surtout une meilleure intégration des possibilités offertes par le système référence du jeu en ligne. Dommage que le lancement du *Live Web* ne soit pas parfait...

Killamajor, rédacteur de : www.halo-game.com
XSN, Now, Aware, Voice Chat... Toutes ces innovations vont rendre l'expérience Xbox Live unique ! Grâce à toutes ces nouveautés, le concept va enfin prendre toute sa dimension. Les jeux XSN, par exemple, permettront une immersion totale dans des compétitions et classements. Le Voice Chat, lui, facilitera l'organisation de parties endiablées, qui a dit *Halo 2* ? Rien n'arrête Microsoft, et ce ne sont pas les joueurs qui s'en plaindront !



↑ Top Spin

SnakeX, webmaster de : www.xboxlive-fr.com
Moins d'un an après sa sortie, le *Live* évolue. Tout d'abord sur Internet avec l'arrivée du *Live Web* qui permet de consulter sa liste d'amis ainsi que leur statut en ligne. Par la suite, XSN Sports permettra de créer des ligues dans les futurs jeux de sports. Le *Live* change aussi dans votre console puisque le nouveau Dashboard vous permet de pouvoir chatter avec vos amis sans avoir à lancer un jeu.



↑ NHL Rivals 2004

NOUVELLES ET BREVES DE LA PLANETE XBOX

⊗ A la recherche des meilleurs enchaînements sur *Soul Calibur II* ? Bloqué au dernier niveau de *KOTOR* ? Largué par votre copine, partie avec *Greg le millionnaire* mythomane ? Le site xbox.allsoluces.com a les solutions à vos problèmes, sauf pour la copine, et en français qui plus est ! On regrette juste que les derniers hits ne soient pas tous en ligne.

⊗ C'est un des jeux les plus attendus, ce sera, on le souhaite, un des sites les plus prometteurs. Toujours est-il que fablefrance.com est enfin en ligne et que les milliers de trillions de fans de *Fable* devraient aller y faire un tour.

Faux-semblables : *MOX 19*, page 31, nous avons pris Arthur d'Heaven pour quelqu'un d'autre... Personne n'est vexé, ni ne réclame de poster en page centrale, mais voici néanmoins nos « confuses » les plus sincères.



Les brèves

WIRELESS GAME ADAPTER



Linksys propose ce point d'accès Wi-Fi offrant, comme le Wet 11 présent dans ces colonnes, une connexion haut débit à un réseau sans-fil. Il permet aussi la liaison multiconsole sans-fil entre deux consoles. Le WGA 11B, c'est son petit nom, sera disponible d'ici quelques semaines.

REPONSE DU BERGER A LA...

Conscient de l'explosion du sans-fil, Microsoft vient d'annoncer un adaptateur Wi-Fi spécialement conçu pour la console maison. Actuellement en cours de développement, Microsoft devait dévoiler les caractéristiques techniques de son produit sous peu.

DU RESEAU PAR L'ELECTRICITE ?

La société Niroda s'apprête à commercialiser des adaptateurs réseau fonctionnant par... l'électricité ! Le Neverwire 14 se branche sur le port réseau d'un côté, sur le secteur de l'autre, et utilise le courant électrique pour faire transiter les données. On le teste aussi vite que possible. Promis.

INSPIRE G380

Creative propose un kit 2.1 à petit prix : 50 € ! Un look original (c'est vrai que les enceintes ont un petit côté « sèche-cheveux »), un caisson de basses pour énerver les voisins et une télécommande filaire pour ajuster le volume, voilà qui devrait ravir ceux qui jouent dans un petit espace !



LES JOIES DU SANS-FIL 1 : LE RESEAU

INFOS

CONSTRUCTEUR : **LINKSYS**
SITE : **WWW.LINKSYS.COM**
PRIX : **ENVIRON 190 €**
DISPONIBILITE : **IMMEDIATE**
EN VENTE DANS LES : **GRANDES SURFACES, REVENDEURS INFORMATIQUE, SITES WEB**

Si vous vous êtes lassé des câbles qui traînent partout, il est peut-être temps de passer au sans-fil ! C'est ce que propose Linksys, avec l'Instant Wireless Wet 11, un pont Ethernet qui utilise la technologie Wi-Fi, et qui a le bon goût de fonctionner avec notre Xbox chérie. On branche une première fois le Wet 11 sur son PC pour le configurer, puis directement sur la console, et la connexion s'effectue immédiatement. Attention cependant, mieux vaut s'y connaître un peu en réseau pour comprendre les paramètres de configuration. Le cas échéant, la documentation fournie par Linksys devrait vous permettre de vous connecter sans trop de problèmes. Bonne nouvelle, le Wet 11 n'a occasionné aucun problème de lag pendant notre période de test. Si la Xbox familiale change quotidiennement de pièce, suite à des batailles entre frères et sœurs, il s'agit de la solution idéale.



Routeur Wi-Fi 802.11b



+ Se configure une fois pour toutes.
+ Très grande portée.
+ Aucun problème de lag.

- Mieux vaut s'y connaître un peu.
- Un peu cher.

LES JOIES DU SANS-FIL 2 : LE GAMEPAD

INFOS

CONSTRUCTEUR : **BIG BEN**
SITE : **WWW.BIGBEN.FR**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBILITE : **IMMEDIATE**
EN VENTE DANS LES : **GRANDES SURFACES, REVENDEURS INFORMATIQUE**



Après le Cordless Controller de Logitech, Big Ben propose son pad sans-fil, le bien nommé RF Xbox. Commercialisé à 60 €, il rappelle fortement le pad S de notre chère console. La prise en main est très confortable et le revêtement des plus agréable. Même si quatre piles (fournies) viennent se loger à l'intérieur, la manette reste particulièrement légère. Les boutons principaux sont très bien placés, mais **Start** et **Back** se trouvent logés en plein milieu du pad, et leur accès n'est pas des plus faciles. Les emplacements pour carte mémoire sont situés sur le récepteur, et là, une grande question se pose : comment qu'on fait pour brancher le casque-micro de la Xbox ? Le problème était le même avec le modèle Logitech, et l'on aimerait bien qu'un constructeur trouve rapidement une solution, d'autant que les jeux à reconnaissance vocale arrivent à grands pas...



Des potes (pas d'interférences grâce au commutateur)



+ Prise en main agréable.
+ Très proche du pad S.

- Positionnement des boutons **Start** et **Back**.
- Emplacements pour carte mémoire situés sur le récepteur.



C'est quoi 802.11b ? Cette appellation barbare désigne les produits Wi-Fi offrant un débit de 11Mb/s. Le 802.11b, orienté vers une utilisation professionnelle, monte à 54 Mb/s.



Planning

Une sélection des jeux les plus attendus de l'année par les lecteurs et la rédaction avec leurs dates de sortie estimées.



BREAKDOWN. Pouvoirs surhumains, action intense et vue à la première personne sont les atouts de ce titre qui fait dans le spectaculaire. Une approche surprenante pour une aventure qui ne le sera pas moins...



FABLE. Un jeu que vous ne pouvez ignorer si vous nous suivez régulièrement. Le RPG le plus fou jamais pensé par des développeurs. Une liberté de choix et d'action qu'on nous promet inédite.



FULL SPECTRUM WARRIOR. Développé sur demande de l'armée américaine, ce jeu très réaliste mélange stratégie, tactique et guérilla urbaine. Jamais la guerre n'aura paru si vraie !

BEYOND GOOD & EVIL
DEVELOPPEUR : **UBISOFT** - EDITEUR : **UBISOFT**
GENRE : **ACTION/AVENTURE** - SORTIE : **2004**

BREAKDOWN 1
DEVELOPPEUR : **NAMCO** - EDITEUR : **NAMCO**
GENRE : **AVENTURE/ACTION** - SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2004**



DEUS EX : INVISIBLE WAR
DEVELOPPEUR : **ION STORM** - EDITEUR : **EIDOS**
GENRE : **ACTION/RPG** - SORTIE : **2004**



DOOM 3
DEVELOPPEUR : **ID SOFTWARE** - EDITEUR : **ACTIVISION**
GENRE : **DOOM-LIKE** - SORTIE : **2004**



FABLE 2
DEVELOPPEUR : **BIG BLUE BOX** - EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **ACTION/RPG** - SORTIE : **2004**



FULL SPECTRUM WARRIOR 3
DEVELOPPEUR : **PANDEMIC** - EDITEUR : **THQ**
GENRE : **STRATEGIE** - SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2004**



HALF-LIFE 2
DEVELOPPEUR : **VALVE** - EDITEUR : **VIVENDI**
GENRE : **DOOM-LIKE** - SORTIE : **2004**



HALO 2 4
DEVELOPPEUR : **BUNGIE** - EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **DOOM-LIKE** - SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2004**





JEDI KNIGHT : ACADEMY
DEVELOPPEUR : **RAVEN SOFTWARE** - EDITEUR : **ACTIVISION**
GENRE : **ACTION/AVENTURE** - SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**



BAPHOMET - LE MANUSCRIT DE VOYNICH 5
DEVELOPPEUR : **REVOLUTION** - EDITEUR : **THQ**
GENRE : **AVENTURE** - SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**

XBOX MUSIC MIXER
DEV. : **WILD TANGENT** - EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **MUSIQUE** - SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**





NINJA GAIDEN
DEVELOPPEUR : **TECMO** - EDITEUR : **TECMO**
GENRE : **ACTION/AVENTURE** - SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2004**



PROJECT GOTHAM RACING 2
DEV. : **BIZARRE CREATIONS** - EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **COURSE** - SORTIE : **30 NOVEMBRE 2004**





RAINBOW SIX 3 6
DEVELOPPEUR : **UBISOFT** - EDITEUR : **UBISOFT**
GENRE : **ACTION** - SORTIE : **NOVEMBRE 2003**



RALLISPORT CHALLENGE 2 7
DEVELOPPEUR : **DICE** - EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **COURSE** - SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2004**



SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW
DEVELOPPEUR : **UBISOFT** - EDITEUR : **UBISOFT**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE** - SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2004**

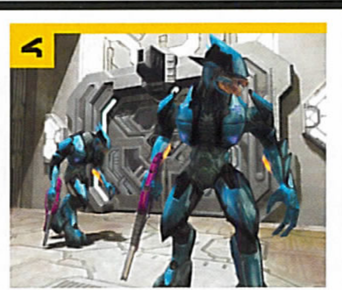
SUDEKI
DEVELOPPEUR : **CLIMAX** - EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **ACTION/RPG** - SORTIE : **2E TRIMESTRE 2004**



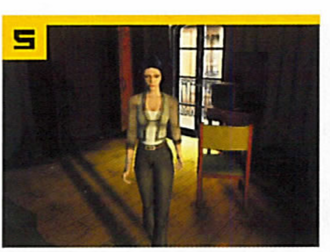
TRUE FANTASY LIVE ONLINE
DEVELOPPEUR : **LEVEL 5** - EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **MMORPG** - SORTIE : **2004**







HALO 2. Consacré avant même sa sortie, le titre événement que tout le monde attend fera ses premières armes à l'E3. Forcément plus beau, plus complet, et surtout online, *Halo 2* est déjà annoncé comme le Doom-like ultime.



BAPHOMET - LE MANUSCRIT DE VOYNICH. Fleuron du jeu d'aventure, le troisième volet de la série des *Broken Sword* passe à la 3D. Plus beau, plus intuitif, plus riche, la trilogie s'achève avec panache.



RAINBOW SIX 3. Plus beau que *Splinter Cell*, plus subtil que *Brute Force*, *Rainbow Six* c'est une puissance de frappe sans équivalent. Mode Coopératif, commandes vocales, réalisme, tout y est, même le *Live* !



RALLISPORT CHALLENGE 2. Ce 2e volet sera mieux que le premier avec sa réalisation exceptionnelle, sa maniabilité sans failles, son moteur physique refait à neuf et une compatibilité totale avec le XSN.

Elle court... La rumeur depuis le X03 d'un *Pro Evolution Soccer 3* sur Xbox, compatible Xbox *Live* ! Elle court tellement vite qu'elle n'est toujours pas confirmée ni démentie. On fait tout pour la rattraper, promis.



JOUEZ LIVE ET DEVENEZ UNE LÉGENDE.

Inventez-vous une identité (GAMERTAG) qui vous ressemble pour forger votre réputation, partout dans le monde.

RETROUVEZ VOS AMIS.

Utilisez votre LISTE D'AMIS pour localiser vos alliés n'importe où, n'importe quand.

VOS JEUX VOUS EN DONNENT PLUS.

Téléchargez de nouveaux niveaux, personnages, armes...

DÉFIEZ VOTRE ALTER EGO.

Trouvez rapidement un adversaire à votre taille avec la fonction OPTIMATCH™.

PARLEZ COMME VOUS JOUEZ.

Causez tactique, chatez avec vos potes et incendiez vos adversaires en live avec le micro-casque Xbox Communicator.

ENVIE D'EN SAVOIR PLUS ?

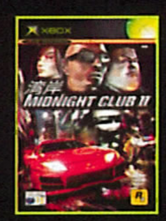
Rendez-vous sur xbox.com/fr/live















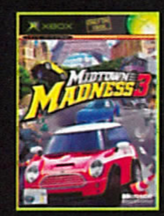


L'EXPÉRIENCE ULTIME DE JEU EN LIGNE.












Matériel requis pour jouer sur le Xbox *Live*™ : une console de jeu vidéo Xbox™, une connexion Internet haut débit, un kit de démarrage Xbox *Live* (inclut 12 mois d'abonnement au Xbox *Live*, le micro-casque Xbox Communicator et 3 démos jouables Xbox *Live*) et une carte de crédit en cours de validité.



Pour savoir si un jeu est jouable sur Xbox *Live*, vérifiez la présence du logo Xbox *Live* sur la boîte.

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

AMPED 2

Cocktail d'adrénaline à servir bien glacé !

EXCLUSIF XBOX

XBOX LIVE

Sono : *Amped 2* offre plus de 300 nouveaux morceaux de musique de labels indépendants. Dans tous les styles : rap, punk, hardcore.



Deux ans après sa sortie, *Amped* est toujours le meilleur jeu de snowboard sur Xbox. Voilà que la relève arrive enfin.

REYDA SEDDIKI

Selon les propres mots de Carl Schnurr, game designer d'*Amped 2* : « *Contrairement à ce que l'on croit, c'est difficile de réussir une suite. C'est un challenge quand le premier était bon : il faut que le successeur soit meilleur, qu'il plaise à tous ceux qui ont aimé le premier, ainsi qu'à ceux qui ne s'y sont pas intéressés. Et surtout, il faut qu'il apporte quelque chose de neuf : il n'y a rien de pire qu'une suite qui laisse un arrière-goût d'arnaque commerciale.* » C'est par ces saines paroles que cet article se devait de débuter. Comment l'équipe de Carl compte-t-elle relever le défi, là est la question. Rassurez-vous, après avoir passé des heures à y jouer, on peut dire qu'ils se sont donné les moyens de faire d'*Amped 2* un titre inoubliable. On sent qu'ils ont autant cherché à se faire plaisir qu'à combler nos attentes de joueur. »

INFOS

DEVELOPPEUR : **MICROSOFT**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **SPORT**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 8**
DISPONIBLE : **NOVEMBRE 2003**

Sono (bis) : pour obtenir le fameux crissement du snow sur la neige, des mini-discs équipés de micros ont été fixés sur les tibias des riders pros !

Choisir son look

Votre personnage peut être customisé à l'extrême. Baggy ou shorts, sweater ou doudoune, bonnet ou bandana... Ceux qui reprochaient aux personnages d'*Amped* d'être un peu trop emmitouflés auront le souffle coupé devant les nouvelles tenues affichées par ces demoiselles. Elles sont tout de même définitivement plus féminines et sexy ainsi !



Vous pouvez créer plusieurs riders et les orienter vers des carrières différentes. Soyez original car le *Live* sera peuplé !



Admettez qu'on a largement le choix pour tenir ses gambettes au chaud parmi les nombreuses marques de futal.



Le bandana à tête de mort, idéal pour vous faire respecter sur les pistes. (C'est plus cool qu'un banal casque.)



Amped 2 propose enfin un mode Multijoueur : un futur modèle pour la concurrence.



Les courses de nuit sont tout simplement sublimes.



Les épreuves en écran partagé, en attendant le *Live*.



Capturez ces étoiles dans un des modes Multijoueur.



Carl et sa mascotte gonflable Steezy (perso caché).

Lifting hivernal

Esthétiquement parlant, même si on distingue assez mal *Amped 1* et *2* sur ces quelques clichés, sachez que le moteur graphique est entièrement nouveau. Alors bien sûr, un système inédit nommé « image base lighting » permet d'englober personnages et décors dans un environnement lumineux réaliste. Bien sûr, les textures sont encore plus fines et permettent de savoir en quel tissu sont faites les fringues des *riders* au premier coup d'œil... Bien sûr, la motion capture a été mise à contribution pour que les nouvelles figures soient encore plus proches de la réalité... Heureusement, ce n'est pas seulement en observant à la loupe le rendu des jeans ou les reflets dans les lunettes que vous vous en rendrez compte, mais plutôt en jouant. Loin de miser tout sur l'esbroufe, les développeurs ont préféré privilégier les sensations. Les différentes montagnes sont deux fois plus vastes, vous pouvez les parcourir comme bon vous semble, passant d'une piste à l'autre après un dizaine de mètres dans le puff... Accroître la liberté du joueur n'aurait pas de sens si on ne lui proposait pas de nouveaux challenges : les épreuves imposées par les sponsors, les séances photos, les bonshommes de neige à pulvériser... Vous en aurez encore plus qu'avant ! Des vignettes amusantes, des vidéos d'interview des pros et des séquences de type *making of* viendront récompenser votre acharnement. Contrairement au premier *Amped*, la totalité des fringues sera disponible dès le début du jeu : d'une part parce que, plus d'options pour customiser son perso c'est toujours sympa. D'autre part, parce qu'il faut que votre *rider* soit unique : vous allez vite avoir envie de le confronter aux autres joueurs sur Xbox *Live* ! Tut tut, pas si vite ! On vous garde toutes les bonnes choses du *Live* pour la fin. Avec toutes ces options de customisation, votre rider peut changer de fringues à volonté, mais retiendra ses traits fondamentaux (visage, couleur de peau etc.) des fois que vous ayez envie de suivre la mode. Mesdemoiselles, il y a déjà près de 500 « petits hauts » différents, on comprend que vous ayez envie de tous les essayer. Pour les vraies *fashion victims*, de nouvelles panoplies griffées seront disponibles

Modèle réduit : les pistes ont été modélisées sur les vraies au moyen de repérages photos, de balades en hélicoptère et de cartes satellites. *Wow* !



Snow Skate

Dernier gadget à la mode chez les fous de glisse, le snow skate est d'ores et déjà disponible dans *Amped 2* ! Il s'agit comme son nom l'indique d'une petite planche de skate sans roues, que l'on *ride* sans attaches. On peut donc effectuer des figures genre Kickflip et Impossible qu'on ne peut réaliser en snowboard. Après un certain nombre de challenges aux commandes de ce joujou, vous pourrez enfin vous en servir en Free ride et en Multi.



1 La petite taille du snowskate le rend à la fois très réactif et très maniable.



2 Quitter sa planche un luxe qu'on ne peut normalement pas se permettre.

Certaines sont prêtes à tout pour ne pas perdre leur bronzage trop tôt !



Dure, dure, la vie de bêta-testeur : on traque sans pitié les bugs entre deux pizzas !



Le snow skate, on y prend goût. *Amped* est pour l'instant le seul jeu à proposer ces petits joujoux.

en téléchargement sur le *Live* : c'est moins fatigant que de faire les boutiques pour de vrai...

Mecanismes

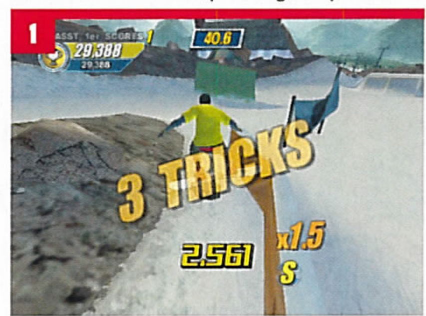
En termes de « gameplay », anglicisme regroupant à la fois la façon dont le jeu se manie et le plaisir que l'on en retire, on constate aussi un progrès inattendu. Ceux d'entre vous qui ont tâté d'*Amped* premier du nom savent qu'il fait partie de ces jeux que l'on aime et que l'on déteste à la fois : vous ne comptez plus les superbes figures gâchées par un malencontreux atterrissage sur la nuque, mais passé les quelques secondes de frustration, vous redémarrez le *run* avec la volonté inébranlable, cette fois, de la réussir au millimètre près. Et cette volonté vous a sûrement coûté pas mal : nuits de sommeil sacrifiées, déjeuners avec les amis passés à la trappe, rendez-vous ratés avec les copines... Mauvaise nouvelle pour votre entourage, *Amped 2* est du même acabit. En pire. Non seulement il incorpore un système de combinaisons de figures, un peu à la façon de *Tony Hawk*, qui permet de lier librement les différents mouvements entre eux, mais en plus il introduit une notion de « style » qui va vous pousser à vous surpasser pour réussir les figures les plus parfaites possibles. Il y en a donc pour les joueurs nerveux qui aiment mitrailler les boutons et enchaîner plein de trucs, autant que pour les joueurs plus zen qui ne feront qu'un seul et majestueux geste avant de retoucher la poudreuse – une façon de faire plus fidèle à ce qui se voit dans les compétitions de snowboard. Pourquoi avoir laissé ces deux façons de jouer cohabiter dans le même jeu ? Pour que chacun y trouve son compte, pardi ! Et puis parce que, d'un point de vue purement ludique, ces deux façons de jouer se complètent : vous pouvez passer d'un style à l'autre pour tenter des combos ou des gestes impeccables sur les passages de votre choix – et ainsi voir ce qui vous rapporte le plus de points. Certains sauts vont vous inspirer une unique et sublime figure, tandis qu'un *gap* de plusieurs obstacles va faire germer une idée de combo dans votre esprit de joueur. Esprit de joueur que vos proches vont finir par maudire au même titre que votre Xbox...

Vie par procuration : portfolio, sponsoring, défis... Tout a été fait pour que vous ayez l'impression de vivre la carrière d'un jeune prodige du snowboard.

Style du combo

Les figures sont désormais reliées par une sorte de « glissade en équilibre » nommée Butter. Si vous êtes assez agile, vous pouvez passer d'un tremplin à un autre en surfant sur l'arrière ou l'avant de votre planche - et ainsi multiplier vos scores. Les mouvements qui rapportent du style sont un peu plus subtils : il faut doser précisément l'inclinaison du pad analogique pour effectuer une rotation lente mais pondérée. Un effet lumineux sur la barre de score indique le degré de perfection de votre figure.

1

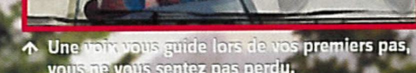


2





Ce *rider* surferait-il donc plus vite que son ombre ?



Une voix vous guide lors de vos premiers pas, vous ne vous sentez pas perdu.



Le Butter, un geste inédit pour passer d'une figure à l'autre.



Vous aurez l'occasion de *grinder* sur tout ce qui vous entoure, y compris les câbles là-haut !

Nouveau souffle

Ça n'a l'air de rien, mais ce système change vraiment tout. Et même si vous connaissez déjà par cœur *Amped*, ce second volet sera une expérience complètement inédite car vous déciderez forcément de jouer avec style. Vétérans, attention, il vous faudra malgré tout un petit temps d'adaptation car les commandes ont légèrement changé : le **bouton X** est désormais inutilisé, tous les *grabs* (saisie de planche) s'effectuent à l'aide du **stick analogique droit**. Vous pressez simplement la direction correspondant à l'endroit où vous voulez saisir la planche. Par exemple, arrière pour un Tail grab c'est aussi simple que ça. Le **bouton Y**, qui correspond lui aux Lip tricks (figures en équilibre en haut des pentes) a maintenant une utilité supplémentaire. Servez-vous en pour rebondir en urgence sur les obstacles qui se dressent sur votre chemin - si par exemple, après une superbe envolée, vous ne voulez pas vous écraser sur ce pylône qui croise votre trajectoire, utilisez cette touche Y pour donner un petit *bump* dans le métal et ricocher vers une position plus sécurisante. Vous augmenterez même votre bonus multiplicateur, alors profitez-en pour placer un dernier *grab* avant de toucher le sol ! Maintenant que tout est fait pour faire exploser les records, il ne vous reste plus qu'à vous entraîner pour le *Live*, car il va y avoir de la compétition...

Vue imprenable : parmi les sept montagnes disponibles, l'une d'entre elles se situe juste en face du studio de développement d'*Amped 2* à Salt Lake City !

Riders aux alentours, télésièges en fonctionnement... Les pistes sont plus vivantes.



Les challenges photo, qui faisaient l'originalité d'*Amped*, reviennent en plus corsés.

Splendeurs alpines

Vous pouvez examiner à loisir les pentes avant de vous lancer. La petite guidée, assez spectaculaire, donne une bonne idée de la surface sur laquelle on peut s'ébattre, bien supérieure à celle d'*Amped* premier du nom. Tous les spots existent dans la réalité et les parcours ont été retouchés par Chris Gunnarson, spécialiste réputé dans la création de vrais snowparks, pour procurer un maximum de fun tout en restant réalistes. La plupart des épreuves et rassemblements de riders célèbres sont aussi dans le jeu. On expérimente vraiment la vie d'un pro du snowboard !

1



Une pente vertigineuse qui va vous procurer des sensations fortes.

2



Les courses nocturnes, où la finesse de l'éclairage se ressent davantage !

3



A vous de repérer les endroits les plus sympas pendant ce survol.

Enfin en multi !

Saviez-vous que *Amped* est un jeu qui fut réalisé en un temps record de neuf mois ? Il fallait des titres de qualité disponibles dès la sortie de la Xbox, et l'équipe d'*Amped* fut obligée de sacrifier pas mal de choses pour être dans les temps. Tous les éléments qu'ils n'avaient pas eus le temps d'intégrer sont présents dans ce second volet. Avec en tête ce que vous attendiez tous : un mode Multijoueur digne de ce nom, puisqu'il permettra de se mesurer aux *riders* du monde entier via le Xbox *Live* ! *Amped 2* sera l'un des tout premiers jeux à fonctionner sous XSN Sports, le label de jeu online de Microsoft, et contiendra à ce titre des tas d'options inédites qui vont vous « faciliter le *Live* ». On peut lancer des sessions regroupant jusqu'à huit joueurs, et se défier selon des règles paramétrables par chaque participant l'un après l'autre. Vous aurez la possibilité de créer avec vos amis des *packs* : ces groupements sauvages de *riders* peuvent se lancer ensemble à l'assaut d'une compétition et leurs résultats vont s'additionner. Les meilleurs packs se devront d'inclure un spécialiste des Aerials, un spécialiste des *grinds* en plus des quelques touche-à-tout. A chaque fois qu'un équipier est battu en duel par un membre d'un autre *pack*, vous recevez un mail d'humiliation collectif : à vous de lancer un défi qui fleure bon la revanche pour laver l'honneur de votre clan de *riders* ! Les options de jeu en Multi sont extrêmement nombreuses. Que ce soit en Free Run (« qui m'aime me suive ») juste pour le fun, ou bien en compétition de figures ou de course pure, vous allez adorer grimper dans les classements mondiaux. Des épreuves regroupant les meilleurs riders de chaque discipline seront également prévues pour maintenir l'intérêt de la compétition à haut niveau - et si d'aventure quelque petit malin trouve un bug qui permet de faire n'importe quoi avec le compteur de scores, il est d'ores et déjà prévu des mises à jour invisibles qui viendront effacer les petits bugs qui gâchent le plaisir. Pour nous autres joueurs normaux, ce sont plutôt de nouvelles fringues, de nouvelles montagnes et des planches supplémentaires qui viendront régulièrement renouveler notre affection légitime pour *Amped 2*. Et la vôtre, probablement !

Personnalités : en plus des 14 pros et des riders que vous pouvez créer, il existe des tas de persos cachés - dont le fameux pingouin Steezy !



XPERTISE

PERSEVERANCE OU INSOLENCE

« Moins d'un an plus tard, la tendance s'inverse et *Colin 04* s'avère quasi parfait. »

On ne peut pas gagner à tous les coups... Une devise simple mais vraie qui a d'autant plus d'impact dans le monde du jeu ! Regardez Codemasters : la notoriété de leur société doit beaucoup au succès de la série des *Colin McRae*. Pas de bol, le premier volet disponible sur Xbox était, et de loin, le plus mauvais. *Colin 3* n'était pas une grosse épave, loin de là, mais il n'empêche qu'il manquait largement de finition et de fun. L'équipe de développement, consciente de la relative faiblesse de son titre, s'est instantanément remise au travail. Moins d'un an plus tard, la tendance s'inverse et *Colin 04* s'avère quasi-parfait. On est donc en droit de se demander sous quel prétexte le précédent opus s'est retrouvé en magasin. Puisqu'il n'était visiblement pas à la hauteur des attentes, et que, au final, il a suffi de seulement quelques mois pour arriver à redresser la barre. Nous allons donc jouer aux théoriciens du complot et déclarer que *Colin 3* a été un appât jeté à l'attention de ses fidèles, sevrés depuis des années. Pas difficile dans ces conditions de leur vider les poches lorsque l'on possède une telle notoriété... On déplore la manœuvre, insolente et cynique vis-à-vis des joueurs. *Colin 04* est un jeu respectable, mais fallait-il vraiment passer par une étape intermédiaire ? Bon, cela dit, faute avouée est à moitié pardonnée. On va surtout croiser les doigts et espérer que ce genre d'incartades ne se reproduise pas trop souvent...

FREDERIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise





Cyril Berrebi
Fonction : RC
Moi et les voitures
Voiture, ça sert à quoi ? J'ai même pas le permis de conduire ! Je préfère me déplacer à rollers : je ne sors jamais de Paris et de sa région, donc pas besoin de caisse !



Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Moi et les voitures
Euh... Joker ! J'ai encore des points à récupérer donc je ne m'étendrai pas trop sur l'une des grandes passions de ma vie après les meufs et les jeux vidéo. J'aime conduire, dommage que ça pollue.



Stéphane Rakotondrainibe
Fonction : chef de rub
Moi et les voitures
J'avoue que je n'ai pas conduit depuis que j'ai passé mon permis, il y a plus de 6 ans. Je l'ai pourtant eu du premier coup, peut-être parce que j'ai pas mal conduit sans permis... Pas bien !



Keem Tran
Fonction : pigiste
Moi et les voitures
Je conduis archi-bien, j'ai une caisse qui déchire et je racole grave dans les rues de Paname. Enfin, du moins quand ma voiture est en état de marche et que mes enceintes grésillent pas trop...



Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Moi et les voitures
Boire ou conduire, il faut choisir, et il y a bien longtemps que j'ai fait mon choix. En plus, ce n'est pas super pratique de conduire avec une cagoule, les accidents arrivent vite...



Sam Pelmar
Fonction : pigiste
Moi et les voitures
Les autos, je ne les aime que tamponneuses... Je suis un grand adepte des transports en commun parisiens et je n'ai aucune affinité particulière avec les voitures.

LES STARS DU X



Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.



C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Investissement conseillé, faites-nous confiance !



Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mal à en décrocher !

LES LOGOS



Ce jeu sort sur Xbox et sur aucune autre console. Il devrait tirer pleinement partie de la machine et faire partie des meilleurs.



Ce logo signale qu'il est possible de télécharger de nouveaux éléments ou de jouer sur le Xbox *Live* avec ce jeu.




Le premier logo indique qu'une version jouable est disponible sur notre DVD, le deuxième la présence d'une vidéo de présentation.

LA NOTATION

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction pour plus d'impartialité.

DE 0 A 5
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables.

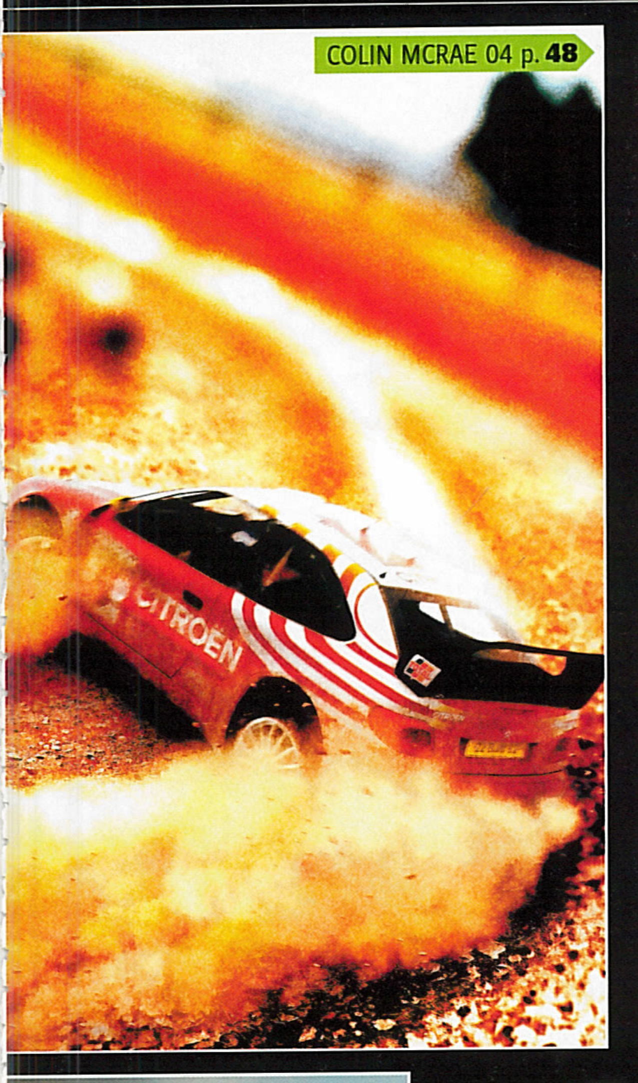
DE 6 A 9
Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne.

DE 10 A 13
C'est pas mal, mais... Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.

DE 14 A 17
Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !

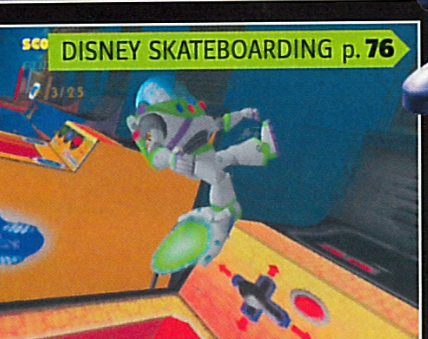
18 ET PLUS
Chef-d'œuvre ! Rares seront les jeux à obtenir ces notes... A acheter sans arrière-pensées.

***Dumb :** « Stéph, je comprends pas tout ce que tu as écrit... » « Mais moi non plus, rassure-toi ! ».*
Dialogue ordinaire entre les deux chefs de rub du mag... Ça fait peur ou ça fait rire ?





ALTER ECHO p. 66













Jolie demoiselle : c'est le nouveau surnom de Keem dans un resto pas loin de la rédac, suite à une vanne foireuse de Fred et Stéph. Il faut savoir que c'est la serveuse dudit rade qui l'a surnommé ainsi !



↑ La Xsara est la voiture officielle du pilote Colin McRae.

Il a failli perdre son titre… Il revient plus en forme que jamais et ne souffre d'aucun rival !

COLIN MCRAE RALLY 04

FRED

Pardonne, mais n'oublie jamais… Quelle réactivité chez Codemasters ! Sur ce coup, les Anglais nous laissent pantois. Conscients d'avoir un peu déçu leur public avec le troisième volet de leur série, ils ont mis les bouchées doubles pour pondre, en moins d'un an, un jeu digne de leur réputation. Enfin, oui et non : ceux qui ont écumé les pistes de *Colin 3* auront souvent un sentiment de déjà-vu. Déjà-vu, mais là c'est mieux ! De là à dire que le précédent épisode a servi de bêta-test grandeur nature et payant, il y a une trace de pneu sur asphalte dur que nous ne franchirons pas… On est bien élevés au *MOX*, mais on est aussi économes ! Trêve de papotage, recentrons-nous sur notre sujet. « *On garde le meilleur et on jette le reste* » semble avoir été la ligne directrice de l'équipe de développement, tant ce *Colin 4* ressemble à son aîné. C'est un peu normal pour une suite, mais tout de même… Le design épuré des menus a été conservé, on retrouve un système d'upgrade de pièces mécaniques (voir encadré) et le tracé de certaines spéciales affiche une symétrie évidente avec quelques-unes rencontrées dans *Colin 3*. Soyons désinvoltes, n'ayons l'air de rien et feignons de ne pas s'en apercevoir… Dans la poubelle, on trouve un moteur graphique et physique, un système de carrière dirigiste et de vrais-faux modes multijoueurs, tout ce beau monde ayant été fortement retravaillé.

Commençons par l'aspect visuel enfin digne d'une Xbox ! Codemasters ne s'est pas contenté de lisser un polygone de-ci de-là et de compter sur la puissance de notre bécane préférée (humour^^) pour relever le goût de la sauce servie sur l'autre console noire. Cette fois, le jeu est beau, tout simplement. Il ne vous fera pas »

INFOS

DEVELOPPEUR	CODEMASTERS
EDITEUR	CODEMASTERS
GENRE	COURSE
NOMBRE DE JOUEURS	1 A 4
PRIX	ENVIRON 60 €
DISPONIBLE	OUI

Consulting. Laurent Deheppe, alias l'Américain ou Lolo la tartine, a gentiment offert un peu de son expérience lors de ce test. Pas encore à la retraite, notre fougueux pilote, ex-ex-rédac chef de votre humble informateur…



LES VOITURES

Super 1600, WRC, gloires passées du rallye... Colin 04 propose un bel éventail de caisses. Beaucoup sont cachées : finissez 1er pour les avoir !

1 Ford Escort
Moteur
1798cc
4 cylindres
16 soupapes
200 PAF

Transmission
2rm (arrière)

Poids
1027 kg

» Une ancienne gloire pas encore déchue.

2 Ford Puma
Moteur
1596cc
4 cylindres
16 soupapes
200 PAF

Transmission
2rm (avant)

Poids
948 kg

» Une caisse très populaire outre-Manche

3 Ford Focus
Moteur
1998cc
4 cylindres
16 soupapes
turbo
310 PAF

Transmission
4X4

Poids
1210 kg

» L'ancienne voiture de Colin McRae...

4 Subaru Impreza
Moteur
1998cc
4 cylindres
16 soupapes
turbo
312 PAF

Transmission
4X4

Poids
1205 kg

» Une ancienne voiture de Colin McRae...

5 Citroën Xsara
Moteur
1997cc
4 cylindres
16 soupapes
turbo
314 PAF

Transmission
4X4

Poids
1198 kg

» La voiture actuelle de Colin McRae !

6 MG ZR
Moteur
1588cc
4 cylindres
16 soupapes
212 PAF

Transmission
2rm (avant)

Poids
952 kg

» Une petite britannique agile.



↑ Je vous l'affirme : ceci n'est absolument pas une bonne façon de conduire.



↑ Le balisage des super spéciales n'empêche pas de faire du hors-piste...

« Le jeu ne vous fera pas éclater le cristallin par excès d'effets spéciaux, mais sa sobriété colle parfaitement. »

éclater le cristallin par excès d'effets spéciaux, mais sa sobriété *so british* colle parfaitement au sujet traité. Après tout, le rallye ne revendique pas le glamour et les paillettes de la Formule 1, se concentrant plutôt sur la performance physique et mécanique des écuries engagées. *Idem* ici : on baigne dans un univers sérieux où compétitivité et grosses paires de slicks sont les artisans de la victoire. Les effets de particules, de neige, de pluie, les reflets du soleil sur tarmac verglacé, la poussière sur le châssis... tout y est, mais évite de s'exhiber vulgairement. Résultat ? On s'y croirait presque ! Dommage que le choix des vues jouables soit si restreint. La vue capot s'est fait la malle et la vue intérieure disparaît lors des Super Spéciales. Les replays, en plus de ne pas être enregistrables, ne proposent aucun autre angle de vue hormis ceux choisis empiriquement par la console... tout juste médiocre question focales. L'ambiance sonore a bénéficié du même traitement, sans décibels superflus ni musique inutile. *Vroum, screech, boum* le platane (rocher, panneau, rambarde, etc.), craquement de boîte, *vroum*... On connaît la chanson et la partition est exécutée sans faux accord.
Le seul souci, c'est le ténor, Roger le copilote (cf. le test de *RalliSport*). Roger, à certains moments, est comme... absent. On a l'impression qu'il est vautré dans un fauteuil en cuir, un havane à la main et un Martell dans l'autre, et qu'il parle dans un micro, vous regardant risquer votre vie *via* un écran plasma »

307 WRC. Après avoir régné sans partage sur le monde du rallye pendant trois (souhaitons 4 !) ans, la 206 WRC de Peugeot va prendre sa retraite. La 307 s'annonce encore plus exceptionnelle !

Les effets de particules sont particulièrement impressionnants lors des replays.



TOURNEVIS ET CLEF DE 12

Pour une fois, les réglages servent vraiment à quelque chose dans un jeu de course ! Les performances de votre carrosse varient considérablement sur une spéciale selon vos choix de réglages (1). Choisissez particulièrement bien vos gommes : le grip (2) joue un rôle primordial. Le résumé de chaque piste, très complet, vous aiguillera pour effectuer le bon tuning.



Un grand rouquin, de la boue, de la pluie, une forêt : pas de doute, c'est l'Angleterre !



Etrangement, le pilotage sur glace est l'un des plus faciles à maîtriser tant les caisses sont précises.

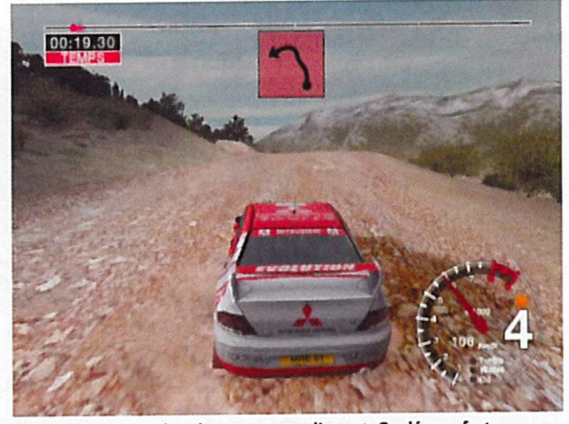
> « Complet, technique, plaisant à l'œil, agréable à jouer : *Colin McRae 04* nous réconcilie avec la série. »

dans une salle climatisée. Très snob, limite hautain, il jette néanmoins ses notes dans le rythme... mais parfois il décroche et là, c'est le drame. En plus, Roger parle un patois du pilote de rallye assez inédit : au départ, on comprend mal ce qu'il raconte tant ses indications relèvent quelquefois du mystique. Mais une fois son jargon assimilé, ça passe. Enfin, il est vendu avec le baquet donc il faudra faire avec pendant toute la durée du championnat. N'empêche que l'on aimerait bien, de temps à autre, lui mettre un coup de cric sur le casque... Cela dit, ce n'est pas de sa faute si vous tirez tout droit lors du moindre assaut de virage. Remettez plutôt vos compétences en questions ! A la différence de *RalliSport*, *Racing Evoluzione* et autres grosses cylindrées du racing sur Xbox, *Colin 4* se joue surtout au frein. Tout en glisse et en finesse, le pilotage de votre WRC devient réellement excitant lorsque l'on comprend qu'un freinage adéquat fait, paradoxalement, gagner du temps dans une succession de courbes... tout comme dans la réalité d'ailleurs ! Il faut souvent « pomper » sur la pédale pour conserver adhérence et trajectoire, tout en n'appuyant pas trop fort pour ne pas étouffer le moteur. C'est un peu plus subtil que d'habitude : les maniaques de l'arcade devront faire un effort pour s'y habituer. Ceux qui aiment les simulateurs de rallye, et non les bêtes jeux de courses déguisés, vivront de purs moments de bonheur suicidaire ! Certaines pistes offrent de très grands moments de conduite : piégeuses, rythmées, parfois perfides, elles feront souvent grimper votre trouillomètre en zone rouge. Il y en a relativement peu mais leur variété permet de ne pas s'endormir. Asphalte, neige, gravier, boue, terre, le carré d'as des revêtements vous attend pour tester votre talent. Complet, technique, plaisant à l'œil, agréable à jouer : *Colin McRae 4* nous réconcilie avec la série. Pardonne, mais n'oublie jamais... Un excellent jeu, condamné à faire mieux lors du prochain épisode. Rendez-vous pris dans un an !

Xsara Whites : aussi étrangement carrossée que la célèbre actrice, elle aussi rugit comme une tigresse et enfile les kilomètres sans complexes... La Citroën Xsara est ex-aequo avec la 206 au championnat WRC au moment de cet article.



Là, les carrossiers vont avoir du boulot. Evitez de trop casser la voiture tout de même !



Sur gravier sec, les choses se compliquent. Ça dérape fort et il n'y a pas de rambarde !



La vue interne s'avère fort agréable à l'usage... sauf en cas de pluie intense.



Petite mais véloce ! Les bosses vous propulsent dans les airs mais torturent les suspensions.

PIECES RAPPORTEES

A l'issue de chaque rallye, vous pourrez disputer une épreuve où vous testerez un organe précis de votre mécanique. Usure des pneus, des amortisseurs, de la boîte de vitesse, du régime moteur... Si vous réussissez, vous bénéficierez d'une pièce de haute performance pour le rallye suivant. Chrono sur spéciale ou jeu d'adresse, Codemasters innove sur ce plan !



XBOX VERDICT

GRAPHISME
Le jeu n'est pas un méchant portage sans saveur, optimisé Xbox avec tout ce que l'on aime.

SON
Bande-son sans grande originalité, 5.1 discret mais efficace. Seule la voix du copilote porte sur les nerfs !

JOUABILITE
Excellente, basée sur la maîtrise de l'art du dérapage. Conception des spéciales très agréables.

DUREE DE VIE
Comme tout ce qui est bon, ce n'est jamais assez long ! Amusez-vous à battre les temps Internet.

WRC
- \+ Feeling de conduite.
- \+ Design des spéciales.
- \+ Moteur physique d'enfer.

WC
- \- Copilote à baffer.
- \- Trop peu de spéciales.
- \- Pas assez de vues.

EN RESUME
Colin 4 fait oublier son bâclé prédécesseur. L'émotion est là, le speed aussi. Le meilleur simulateur de rallye sur Xbox, un peu pointu mais méchamment accrocheur.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

17 / 20

Equipementier : si vous avez envie de vous fringuer comme un pilote de rallye ou de Formule 1, allez faire un saut sur www.alpinestars.com, où vous trouverez votre bonheur des pieds à la tête !

EXCLUSIF XBOX

XBOX LIVE

Ils sont grands, ils sont beaux et sentent bon le sable chaud.



Une cuvée au goût de déjà-vu, mais à la qualité ludique intacte. Et à bas prix !

GHOST RECON : ISLAND THUNDER

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

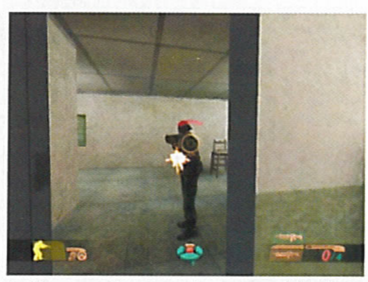
A l'évocation d'*Island Thunder*, on pourrait imaginer une suite à la célèbre série de Tom Clancy. Or, il n'en est rien : il s'agit toujours du même vieux *Ghost Recon* premier du nom, sorti il y a quelques mois sur Xbox, et bien plus tôt sur PC. Même moteur graphique, même prise en main, *Island Thunder* ne se distingue que par quelques subtilités et, surtout, une excellente campagne inédite, et plusieurs niveaux Multijoueur. Au sujet de ces derniers, nous vous renvoyons aux pages dédiées au *Live*. Quant à la campagne elle-même, elle arrive à point nommé pour rappeler que la Xbox s'en sort mieux que personne dans le domaine du FPS tactique. Car, pour les petits nouveaux, il faut savoir que *Ghost Recon* n'est rien de moins qu'un jeu de tir à la première personne, à l'instar de *Halo*, dans la mesure où l'on contrôle ses petits gars en vue subjective. Mais contrairement aux autres jeux du genre, ici, vous vous retrouvez à la tête de six commandos, avec la possibilité de passer de l'un à l'autre d'une pression sur un bouton. De surcroît, il est impossible de séparer vos gars en plus de deux escouades, et hors de question de jouer solo ! C'est là que l'élément tactique entre en compte, grâce à un menu particulier, représentant une carte de la zone, et où il s'avère possible de programmer des ordres pour vos équipes. Imaginons, par exemple, que vous souhaitiez prendre d'assaut une position depuis deux accès différents. Vous prenez alors la tête d'une escouade, pendant que vous définissez la route précise de la seconde, mais aussi ses réactions face à l'ennemi. Bref, *Ghost Recon* est un jeu de patience, où l'on planifie ses actions tranquillement, sans précipitation. L'interface de la carte tactique ajoute un peu à cette lenteur, faute de souris propre à la version PC. A ce titre, la série, issue du monde micro, n'atteindra jamais l'aisance propre à la console qu'on retrouve dans un *Conflict Desert Storm*.

Heureusement, sur le terrain, le jeu demeure toujours aussi agréable. D'une pression sur un bouton, on s'accroupit ou l'on se couche sous le feu de l'ennemi. Le snipe reste un vrai plaisir, surtout qu'ici, une seule balle peut suffire à abattre un adversaire... ou à perdre un de vos hommes ! *Ghost Recon* est réputé pour son réalisme, et seule l'IA lui fait un peu défaut. Mieux vaut jouer dans les modes de difficulté supérieurs pour avoir des réactions à peu près intelligentes de la part

»



On passe du temps à scruter l'horizon à la recherche de cibles ennemies.



Gare aux tirs ennemis : une seule balle peut suffire à vous abattre.

INFOS

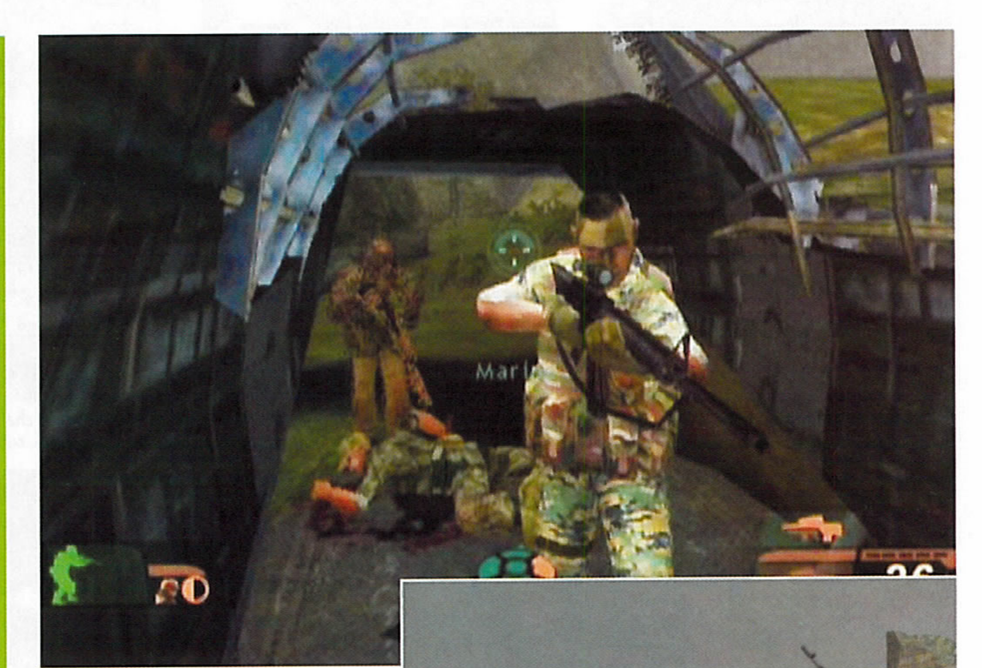
DEVELOPPEUR :	**RED STORM**
EDITEUR :	**UBISOFT**
GENRE :	**ACTION / STRATEGIE**
NOMBRE DE JOUEURS :	**1 A 16**
PRIX :	**ENVIRON 30 €**
DISPONIBLE :	**OUI**

Multi : même si le *Live* demeure la meilleure expérience Multi de *Thunder Island*, une bonne partie en écran partagé permet d'agrémenter une soirée entre potes... si votre TV est assez grande !



CUBA LIBRE

Le scénario d'*Island Thunder* se déroule en 2010 à Cuba. L'occasion pour les Américains d'en finir une fois pour toutes avec le régime de Castro. Désormais, Fidel est mort, ses partisans ont pris le maquis, et l'armée US en profite pour assurer des élections démocratiques sur l'île, à la force du fusil s'il le faut. Ça ne vous rappelle pas une situation actuelle, ailleurs dans le monde ? La politique-fiction possède ici un petit goût revanchard, mais peu importe : Cuba demeure surtout un excellent prétexte pour proposer des maps variées. Les paysages sont tous très différents, plus ou moins boisés, depuis les montagnes de l'intérieur jusqu'aux plages de sable des côtes. Sans compter une map urbaine, où l'on aura à cœur de défendre les urnes et les pauvres citoyens cubains le jour des élections. On en redemande !



Cette carcasse d'hélicoptère contient des documents essentiels.

Dans la plupart des cas, vos hommes se couvrent mutuellement.



Ah ces Américains ! Toujours prêts à poser pour une jolie photo...

des ennemis. Et encore, il n'est pas rare de constater des comportements aberrants, y compris de la part de vos soldats... Tous ces défauts étaient déjà présents dans *Ghost Recon*, et *Island Thunder* ne les corrige en rien. Pour autant, il propose une campagne réellement attrayante, plus sans doute que beaucoup des missions du volet précédent. En huit scénarios seulement, on hérite d'un véritable concentré d'action tactique, avec des challenges qu'on aura vraiment plaisir à rejouer. Parmi les petites nouveautés, on trouve quelques troufions inédits pour alimenter vos escouades, ainsi que de nouveaux kits d'armes. Egalement présents, quelques nouveaux spécialistes surentraînés, et comme toujours, il demeure possible de refaire les maps de la campagne sous la forme de parties uniques, avec des objectifs modifiés et des ennemis placés différemment. Les plus délicats d'entre vous apprécieront également quelques améliorations dans le réalisme sonore, comme ce petit bruit de tuyau au moment de vider son lance-grenade de sa douille vide...
Si le moteur graphique ne fait guère de prouesses, force est de constater que le son reste le point fort de la série. Mais, pour autant, tout ceci vaut-il vraiment son prix ? Huit missions, voilà qui semble un peu chiche. Mais à 30 euros le jeu, on hérite de moitié moins de missions que le titre original, qui lui vaut le double. Un pari pas si risqué, donc, même (et surtout) pour ceux qui ne connaissent pas la série. Ces derniers trouveront là une occasion d'investir dans un genre exigeant mais passionnant, sans pour autant se ruiner.

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Une 3D un peu archaïque, et du brouillard. Mais une ambiance graphique néanmoins sympathique.

SON
Equipé d'un kit 5.1, vous serez aux anges. Les effets d'explosions comptent parmi les meilleurs.

JOUABILITE
Une prise en main héritée du PC, mais on s'en sort pas trop mal... après beaucoup d'entraînement.

DUREE DE VIE
Les 8 missions s'expédient en 5 heures. Ensuite, il faut varier les objectifs ou passer au Multi.

CHE GUEVARA
+ Enjeux tactiques passionnants.
+ Ambiance sonore formidable.
+ Prix très raisonnable.

FIDEL CASTRO
- Moteur graphique dépassé.
- Campagne de 8 missions seulement.
- Rigidité de l'interface.

EN RESUME
Thunder Island se contente juste d'apporter une campagne inédite. On aurait apprécié davantage d'améliorations et un contenu plus étoffé, mais à ce prix...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

14 / 20

Cinoche : en parlant de Cuba, un film devrait bientôt être tourné sur la vie de Che Guevara. C'est Terrence Malick (*La Ligne Rouge*) qui s'y collera, avec Benicio del Toro dans le rôle du Che.



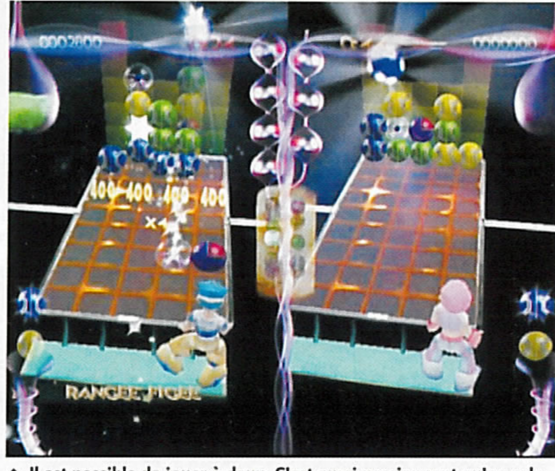
Les personnages à choisir : un design aussi réussi que le reste.



En cas de combos, vous accédez à divers types de bonus. C'est la fête !


Vous pouvez changer l'apparence du jeu à travers un menu. Fond d'écran, couleur des boules... Ça reste criard !


On tire ou on pointe ? Alignez trois boules et c'est gagné.


Il est possible de jouer à deux. C'est aussi passionnant qu'en solo sauf que là, votre pote souffre également. Bien pour les masos.



Trop de bulles tuent le bulbe... Difficile de réfléchir dans de telles conditions !

SUPER BUBBLE POP

FRED

INFOS
- DEVELOPPEUR : **RUNECRAFT**
- EDITEUR : **JALECO**
- GENRE : **REFLEXION**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
- PRIX : **ENVIRON 40 €**
- DISPONIBLE : **OUI**

Rêveur, admiratif, estomaqué, ahuri... *Super Bubble Pop* est un titre qui ne laisse pas indifférent, surtout sur le plan marketing. A l'origine shareware PC téléchargeable sur le Net pour moins de 12 euros, on se demande comment un tel truc a réussi à se retrouver dans les linéaires en ayant doublé de prix et sans avoir évolué d'un iota. Même vendu moins cher que la moyenne, *SBP* ne justifie pas sa gravure sur un support aussi noble qu'un DVD. On exagère à peine, tant son manque d'ambition général tranche avec les productions actuelles. Non pas que nous soyons des partisans acharnés de l'industrialisation et du gros budget obligatoire, mais tout de même... *SBP* respire trop l'huile de coude et le jus de crâne macérés à l'alambic garage coding pour espérer attirer l'attention du public, habitué à des fragrances plus sophistiquées. Comme d'habitude, le concept de ces petites productions attire la sympathie par sa fraîcheur naïve. Le concept simple du jeu accroche, comme tout bon jeu de réflexion. Ici, il s'agit de nettoyer un plateau recouvert de billes colorées en réalisant des grappes d'au moins trois unités. Gauche, droite, lancer de boules : la prise en main est bonne. Découpé en niveau, *SBP* offre une durée de vie plutôt correcte avec 150 plateaux annoncés. On avoue ne pas avoir retourné le jeu dans tous les sens pour vérifier... La faute à des graphismes psychédéliques absolument atroces. Difficile de se concentrer devant un tel magma flashy : une véritable ode au suicide pour épileptique désœuvré. Le pire reste les musiques, constituées de boucles techno-caricaturales et positivement casse-tympans. Jouer en fermant les yeux et en se bouchant les oreilles reste la meilleure façon d'apprécier ce titre. Plus efficace : n'achetez pas.



XBOX VERDICT

GRAPHISME
Une succession de fautes de goût colorimétrique. Ça file mal au casque au bout de 20 minutes.

SON
L'horreur ! De la techno de fête foraine. Sauf si vous aimez les compils à la Techno tuning...

JOUABILITE
Bonne car simple. Dommage que la boule active soit située sur la gauche de l'écran et non au milieu.

DUREE DE VIE
Ça dépend de votre tolérance aux éclairs stroboscopiques et à la mauvaise techno. Il y a 150 niveaux.

BOULES
+ Bonne idée.
+ Un jeu en 3D.
+ Un jeu en couleurs.

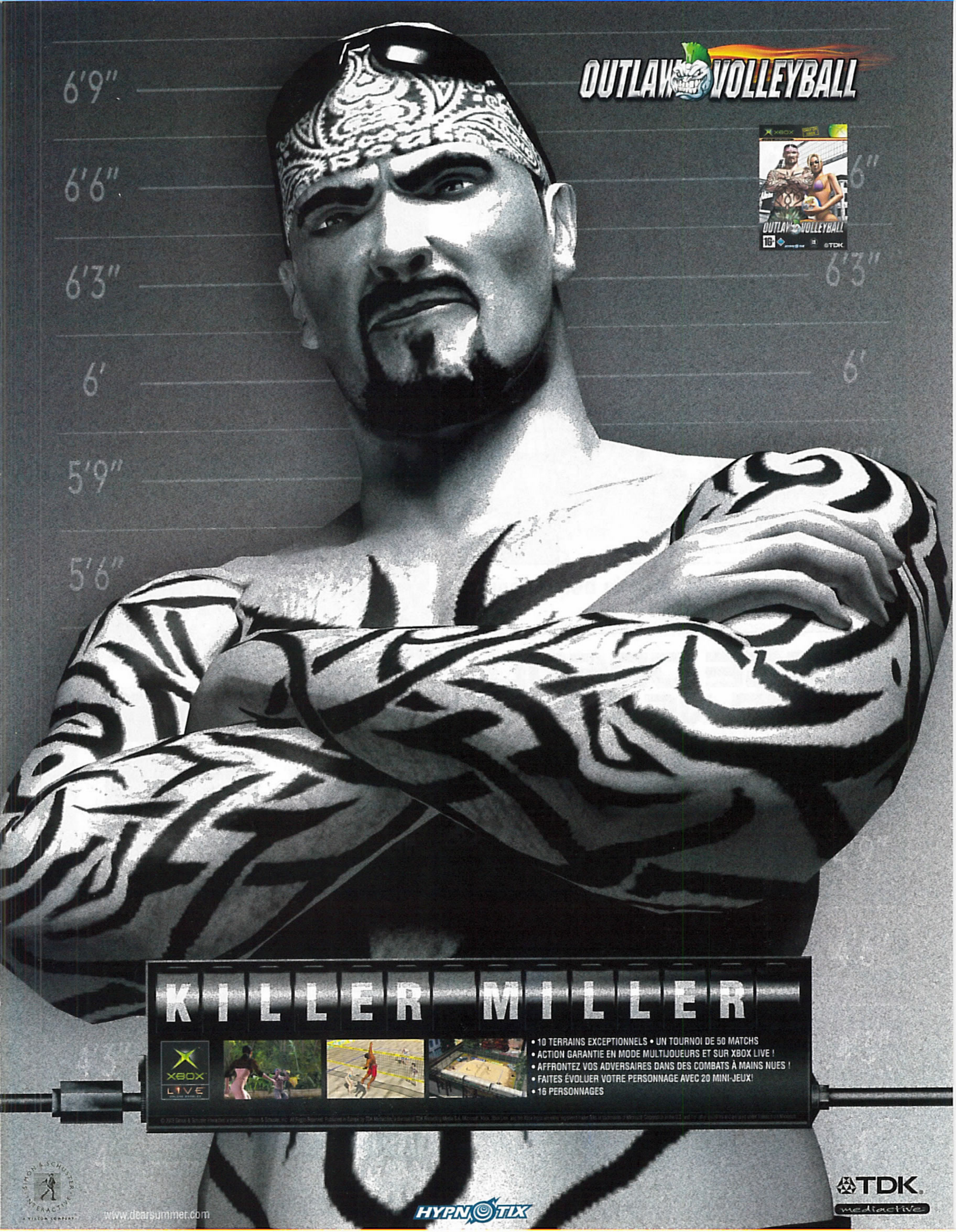
LES BOULES
- C'est hideux.
- Musiques horripilantes.
- Trop cher...

EN RESUME
Les mauvaises langues affirment que la Xbox est un PC déguisé, mais de là à vendre des sharewares... Faut pas exagérer non plus. Carton rouge à Jaleco.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

2 / 20

Recul. Milhouse, de *Nintendo Mag*, suggère à Fred de s'éloigner un peu de l'écran pour mieux apprécier le jeu. Joignant le geste à la parole, Milhouse recula... et s'encadra méchamment le bureau de Stef. Méchant, le *SBP* !



OUTLAW VOLLEYBALL
6'9"
6'6"
6'3"
6'
5'9"
5'6"
KILLER MILLER
XBOX LIVE
• 10 TERRAINS EXCEPTIONNELS • UN TOURNOI DE 50 MATCHS
• ACTION GARANTIE EN MODE MULTIJOUEURS ET SUR XBOX LIVE !
• AFFRONTEZ VOS ADVERSAIRES DANS DES COMBATS À MAINS NUES !
• FAITES ÉVOLUER VOTRE PERSONNAGE AVEC 20 MINI-JEUX!
• 16 PERSONNAGES
SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE
www.dearsummer.com
HYPNOTIX
TDK
mediactive



Comme d'habitude, les headshots sont expéditifs et bien gore.



Contre les vampires, rien de tel que quelques flammes.



En Deathmatch à douze, c'est vraiment chacun pour soi !



L'emprisonnement à vie, c'est la sentence préférée de Dredd.



La Loi c'est bien, mais la bonne tenue c'est encore mieux !

Dans ce défi, il faut abattre tous les tueurs d'un mafioso.

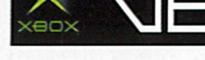
JUDGE DREDD : DREDD VS DEATH

STEPH

INFOS

DEVELOPPEUR :	REBELLION
EDITEUR :	VIVENDI
GENRE :	DOOM-LIKE
NOMBRE DE JOUEURS :	1 A 4
PRIX :	ENVIRON 60 €
DISPONIBLE :	17 OCTOBRE 2003

Dans le rôle du héros contraint à illustrer une énième licence, nous retrouvons cette fois-ci Judge Dredd qui affiche une mauvaise volonté de condamné à mort facilement compréhensible. Il a de quoi du reste... Pour commencer, il a troqué, malgré lui, son légendaire esprit cynique de bourreau psychorigide pour une rhétorique tout juste bonne à impressionner un jeune fraudeur de transports en commun. Un premier délit déjà peu pardonnable, vite suivi par le reste des charges qui valent largement plusieurs perpétuités cumulées. Et tant qu'à donner dans le grand banditisme ludique, autant y aller au pied-de-biche édenté manipulé par des pickpockets manchots. En commençant par un respect si scrupuleux des préceptes du genre que cela en devient sclérosé, réducteur, ennuyeux comme un sermon de Dredd avant arrestation. Un conformisme aux limites de l'immobilisme conceptuel qui se traduit en outre par une progression trop balisée. Au cœur des 12 niveaux qui représentent la mégalopole, on passe le plus clair de son temps à shooter sans plus d'envie que ça les gangsters, zombies et autres vampires, eux aussi peu motivés. Et ce ne sont pas les quelques mécanismes épars à actionner par convenance, ni les innombrables arrestations à effectuer, même pas obligatoires, qui pourront créer des vocations d'inflexible nettoyeur de racaille. Cependant, pour sauver *in extremis* le Judge Dredd d'un couloir de la mort dangereusement proche, la variété des armes (à feu, à flammes, à rebonds, à longue portée...) et les multiples occasions d'en faire usage font un temps illusion. Même clémence pour le bienvenu mode Coopératif, les 5 modes traditionnels du Multijoueur (mention pour les 12 bots possibles face au fraggeur solitaire !) ou les 12 défis fortement inspirés de ceux de *Time Splitters 2*... Bref, en achevant de se condamner pour délit de banalité et manque de constance dans sa réalisation, la sentence appliquée à *Judge Dredd : Dredd Vs Death* est celle qui échoue à tout jeu sans envergure : au mieux la location, au pire l'indifférence !



GRAPHISME
On pourrait saluer le quelconque de l'ensemble. On pourrait, mais ce serait déjà trop !

SON
Musiques techno-ringardes et doublages sans conviction, du son de série Z en somme.

JOUABILITE
Classique, pour ne pas dire rétrograde. Elle a pour seul avantage d'être vite assimilée.

DUREE DE VIE
Modes de jeu en pagaille certes, mais intérêt si inconsistant que l'on n'y reviendra pas.



ORDRE
+ Des armes à essayer impérativement.
+ Le mode Coopératif passable.
+ Multi classique mais complet.

CHAOS
- Un jeu de piste avec des guns.
- Rigide et austère comme un Juge !
- Esprit original absent.

EN RESUME
L'univers était riche, le genre adéquat... Hélas, le peu d'ambition appliquée à ce Doom-like obtus lui interdit même une permission de quelques heures.

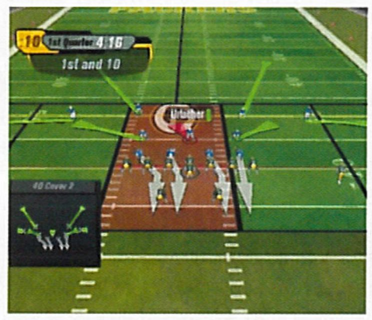
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



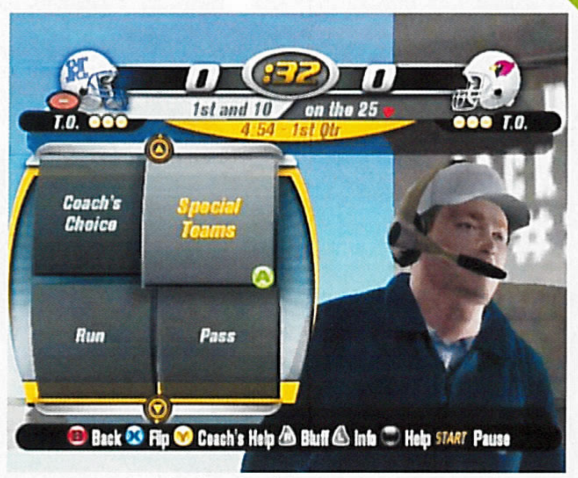
Un faux ou « un tox » sur les goûts musicaux de la rédac... Pour Katia ce serait du Yvette Horner au réveil, pour Keem du Joe le taxi en séance « racolage », pour Fred (Choupinet) les Spice Girls en boum !

LA GRANDE MELEE !

Comme chaque année, la bataille entre *John Madden* (EA Sports), *NFL Fever* (Microsoft) et *ESPN NFL* (Sega) fait rage et cela se joue au coude à coude pour déterminer le meilleur des trois. Après *Madden* le mois dernier et *Fever* dans ces pages, nous attendons impatiemment le test du petit dernier qui s'annonce également comme le favori, eh oui ! *Argh*, la vie est trop dure !



Ces zones vous permettent de vous remémorer les assignations de défense.

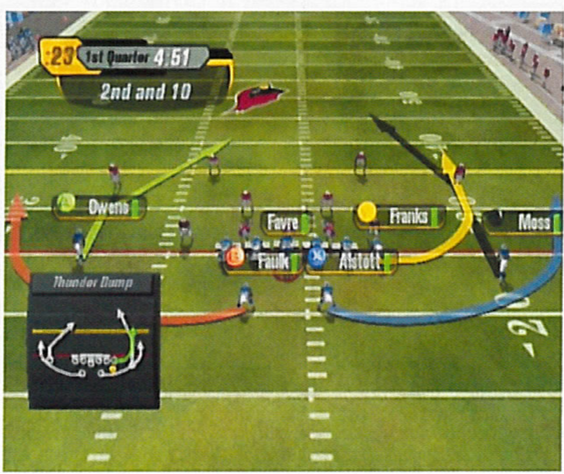


Les menus ont été enfin retouchés et gagnent en ergonomie. Et on peut enfin bluffer, c'est pas trop tôt !





Le quaterback doit emmagasiner une bonne dizaine de milliers de tactiques à chaque match.



Le jeu de passe est moins efficace et relance ainsi l'intérêt des runs par rapport à la version précédente.

Le *Fever* nouveau débarque sur la pelouse, prêt à plaquer vos réticences !

NFL FEVER 2004

LAM

INFOS
DEVELOPPEUR : MICROSOFT
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
PRIX : ENVIRON 60 €
DISPONIBLE : OUI

Le foot américain est au « soccer » ce que *Rainbow Six* est à *Serious Sam* : de longs moments de réflexion et de préparation pour un flash d'action ultra dense. Aussi codifié que du combat de samouraïs, sauf qu'ici ça se joue à onze et que les coups de casque sont (presque) permis. Pour ceux qui connaissent déjà la série, penchons-nous sur les innovations apportées par le millésime 2004 de cette excellente licence. Point névralgique du jeu : le menu. Complètement repensé, ce dernier offre aux néophytes une aide de jeu bien utile, sous forme de suggestions du coach. Mais les joueurs aguerris pourront choisir en toute liberté des stratégies un peu plus avancées. Sinon les schémas sont classés par style et l'on pourra construire son jeu d'équipe de manière plus intuitive.
Grande innovation : la possibilité de bluffer en appuyant sur la **touche R**. Un raffinement qui prend tout son sens en Multijoueur... Dans le registre sournoiserie, on pourra également opérer des changements tactiques de dernière minute, histoire de tromper la défense ! On applaudira également le nouveau système de passes, très bien conçu et encourageant la créativité : feinte, lob ou fusée, on pourra jeter le cuir de manière très précise *via* la gâchette analogique.
Côté esthétique, c'est toujours du très haut de gamme : votre mâchoire tombera au sol pour la deuxième année consécutive !
Le seul bémol concerne les phases transitoires entre les animations. Sur notre version test, l'ensemble manque un peu de fluidité et gâche un peu le réalisme mais cela tient plus du détail. Le fun et la furie de *NFL Fever* ne se démentent pas au fil des années et nous vous conseillons une fois de plus, cela devient une routine, de vous lancer dans ce sport aussi spectaculaire que technique.



XBOX VERDICT

GRAPHISME
Fever continue de voyager en 1ère classe. Juste un défaut au niveau des animations intermédiaires.

SON
Les bruitages n'ont pas réellement évolué, mais la foule a gagné en puissance sonore !

JOUABILITE
Complète, *clean* et bien pensée. On aimerait voir cela plus souvent dans les jeux de sport !

DUREE DE VIE
Avec le XBox *Live*, cela peut vous coûter des années, hein... Ne prenez pas cela à la légère!

BLITZ
+ C'est toujours aussi beau !
+ Menus repensés.
+ Le *Live* !

BLURP
- Transitions d'animation
- Manque les raffinements de *Madden*.
- Et sa base de données également...

EN RESUME
C'est la routine : encore un hit pour le football américain, un sport qui mériterait d'être plus considéré... Un très bon jeu, accessible à tous et bien réalisé.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT
15 / 20

Bouddha. De retour des US, Reyda a été parfaitement imbuvable et a passé ses nerfs sur Fred, qui, on ne sait comment, est resté zen... *Dixit* Keem, Reyda « a fait sa *meuf* » pour être aussi pénible !


LOTUS
LOTUS
CHALLENGE




XBOX
LOTUS
CHALLENGE
38 DIFFERENT LOTUS'
5 MODES OF PLAY
FURIOUSLY FAST RACING!
XICAT


XBOX


Kuju
www.kuju.com


XICAT
INTERACTIVE


3+
www.pegi.info



Les cinématiques mettent en scène l'histoire de chaque pilote.



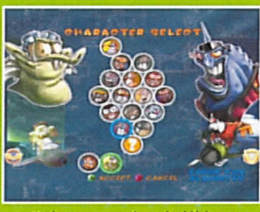
Ici, vous devrez couler la flotte pirate pour ouvrir un raccourci.

PERSOS CACHES

A part les personnages en grisé sur l'écran de sélection au début du jeu, il y a deux autres catégories de personnages cachés. Tout d'abord, ceux que vous obtiendrez en réalisant une course parfaite, c'est-à-dire finir premier et réussir les six sous-objectifs. Pour les autres, il faudra fouiller minutieusement les différents niveaux car ils se cachent dans des endroits incroyables. Par contre, ils ne seront accessibles qu'en Course ou en Dogfight.



Pierrette Latoilette s'en sort très bien dans son rondin volant.



A droite, un pilote à débloquer. A gauche, un vrai perso caché.



En Dogfight, vous évoluerez sur une petite portion des niveaux.



Lorsque Mario Kart rencontre Satanas et Diabolo sur de drôles d'engins volants.

FREAKY FLYERS

SAM

INFOS

DEVELOPPEUR : **MIDWAY**
EDITEUR : **NOBILIS**
GENRE : **COURSE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 30 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Les jeux de course avec option Destruction de l'adversaire ont connu de nombreuses déclinaisons terrestres et marines mais rarement aériennes. *Freaky Flyers* changent cette donne en proposant un challenge dans les airs. Les protagonistes, tous échappés d'un dessin animé déjanté à la Tex Avery, concourent sur des engins volants pas toujours identifiés (morceaux de bois, tapis volants, clown). Mais au-delà de la course en trois tours, le dernier né de Midway ajoute un mode Aventure où vous suivrez les histoires complètement loufoques de ces as du ciel. Vous pourrez y débloquer au fur et à mesure des compétitions, de nouveaux personnages et des mini-jeux. Pour cela, en plus d'arriver dans les premiers, vous devrez aussi réussir des sous-objectifs tels que récupérer un certain nombre d'objets présents sur le parcours ou encore emmener des gens ou des choses d'un point A à un point B.

Les environnements dans lesquels vous évoluerez étant très vastes, plusieurs courses seront alors nécessaires avant d'en découvrir tous les secrets. Ajoutez à cela que les autres pilotes s'acharneront sur vous en utilisant à bon escient les armes mises à leur disposition, n'hésitant pas entre autres choses à piéger des raccourcis que vous aurez ouvert. Dans certains niveaux vous devrez aussi exercer vos talents de pilote de chasse en défendant par exemple un fort ou en coulant toute une flotte. Le mode Dogfight, comme son nom l'indique, vous donnera l'occasion d'affronter des amis dans des joutes épiques. Par contre, on regrettera de ne pouvoir s'amuser que seul sur les mini-jeux. Mais le plus ennuyeux reste l'absence de compatibilité Xbox *Live*. Le jeu déjà délirant aurait sans doute pris une dimension bien plus jouissive. Mais ces quelques défauts n'enlèvent en rien l'intérêt de ce petit bijou d'humour.



GRAPHISME
Haut en couleur et amusant, un véritable cartoon jouable. Les décors sont soignés et très détaillés.

SON
Les effets sonores comiques donnent un ton dessin animé marrant. Les musiques lassent vite.

JOUABILITE
Très aisée. Il faut du temps pour maîtriser des caractéristiques comme les figures et le tir vers l'arrière.

DUREE DE VIE
Assez élevée pour le débloquer entièrement. La pauvreté du mode Multi et l'absence de *Live* la limitent.

CARTOON
+ Désopilant.
+ Gigantesques zones de vol.
+ Beaucoup de personnages.

CARTON
- Parfois confus.
- Limité en Multijoueur.
- Pas de *Live*.



EN RESUME
Sûrement l'un des jeux les plus amusants de la Xbox. Même s'il n'est pas indispensable, il mérite au moins qu'on l'essaie. Ne serait-ce que pour son humour déjanté.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

14 / 20

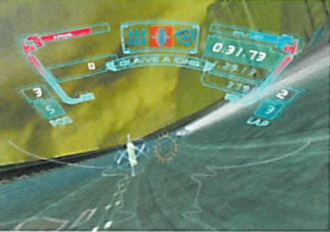
La musique adoucit les mœurs : pendant la durée de ce test, votre serviteur écoutait du Muse et du Radiohead. Et il en est arrivé à la conclusion suivante : ça ne va pas du tout avec ce jeu !



.un mobile NEW generation.
NEW !!! Appelle le 3255 (1) et dis «LOGOS» ou «SONNERIES»
Télécharge des logos & Sonneries X-clusifs, des jeux sensas'
4 modes de commande!!
PAR TEL : 08 99 70 35 70
PAR MINITEL: 3617 logosonnerie
SUR LE NET : www.logosonnerie.com
PAR SMS AU : 82020
Ex : pour télécharger la sonnerie Mono Chihuahua envoie 46708 au 82020
0903 40 748 (1,12 €/mn) 0901 902 261 (4,23 CHF/mn)
SONNERIES
Pour les SONNERIES POLY, ton téléphone doit être configuré WAP.
LOGOS COULEUR
• Ton téléphone doit être configuré WAP
Retrouve tous Les LOGOS COULEUR sur le WAP ou l'I MODE
Retrouve tes SONNERIES POLY sur le WAP ou l'I MODE
Du Pur Son, avec les versions Polyphoniques !!!
LE TOP
MONO POLY
46708 55765 Chihuahua
81977 76127 Au summum
82820 82742 Laisse parler les gens
43360 80826 Live is life
82301 76139 Le mur du son
48925 73837 Hey sexy lady
75613 76690 Satisfaction
76164 76681 Ma liberté de penser
80779 80814 DJ
80178 82551 The magic key
22026 81095 We Will Rock You
39987 80821 Sweet soca music
76150 78985 Dernière danse
11059 54256 Les bronzés font du ski
78846 78990 Gravé dans la roche
75937 79133 Bring me to life
53427 55670 Plantation
11025 55671 L'Exorciste
84584 82831 Matrix reloaded
52287 55667 Marie
11023 54254 Le Flic de Beverly Hills
85602 85605 Je voulais te dire que je...
78848 80830 Match nul
64888 74539 Dr Hannibal
19006 82154 Tellement je t'aime
65280 70831 Le frunkp
18014 82981 Vas-y Francky c'est bon
82621 82545 Sur un air latino
29162 76469 Family portrait
TOP
TECHNO
LE TOP RADIO
MONO POLY
78844 80185 Come undone
82819 81884 Crazy in love
83892 83823 Dis moi que l'amour
76148 81887 Get busy
82835 82757 Hypnotic tango
74800 76130 Ignition
80752 76141 I'm sorry
75947 79746 I'm with you
64930 82752 In assenza di te
83847 83810 J'ai pas vingt ans
85100 84910 Je trace
86400 86294 Je vais te chercher
87838 87837 Le bleu de l'océan
85974 85904 Love @ 1st sight
82600 80827 Ma conscience
84559 84518 Marylin
87982 87980 Nice people
79976 85881 Nous n'sommes pas
86424 86360 Papi Chulo (te traigo el mmm)
82332 81899 Rock with U
80174 81962 Rock your body
76526 76444 Scandalous
75895 76447 Sunrise
85119 84896 Where is the love?
FATAL
EN X-CLU!! TES REMIX !
MONO POLY
78884 80452 Chihuahua V2
65041 84301 Hey sexy lady V2
74784 79700 Satisfaction V2
11040 80076 L'Exorciste V2
LES TUBES D'AUJOURD'HUI
MONO POLY
70787 74642 In da club
64886 75460 Bump bump bump
85098 84947 Chanson des jumelles
70647 75470 Cry me a river
80158 81885 Fan
53396 55770 Lose yourself
81451 81431 Laissons entrer le soleil
82578 82538 Et l'on n'y peut rien
52315 55668 Jenny from the block
82317 80817 Ojos asi
80756 81360 Save Me
79981 79897 Donne moi le temps
20037 78994 Still Dre
12092 55666 Paris latino
80754 80828 Maniac
74788 76126 L'amour est un soleil
80166 80819 Les sales gosses
46475 75469 Move your feet
75667 75966 Hotel commissariat
X'CLUSIF !!!
TV
MONO POLY
10054 55773 Agence tout risque
40747 82138 Albator
15018 55676 Capitaine Flam
15017 79941 Chapi Chapo
18874 90349 Day O (pub coca vanille)
10034 79953 Drôles de Dames
10008 70728 Friends
10010 82143 Hawaï Police d'Etat
13829 80065 Inspecteur Gadget
10053 80071 K2000
10124 80079 La croisière s'amuse
44023 85868 La la yela
15004 70807 La Panthère Rose
24049 80101 La petite maison de la prairie
28760 55675 Les cités d'or
82619 82620 Les guignols
10048 80078 L'île aux enfants
10055 54260 Magnum
10014 70806 Muppet show
43272 82151 Olive et Tom
33003 79949 Pub DIM
SÉRIE CULTE
GLAMOUR
DIA
80251 77251
Bob MARLEY
34725 22177
ATOMIC KITTEN 85651
Avril LAVIGNE 80121
Christina AGUILERA 86699
Enrique IGLESIAS 80258
84552 79831 91329 82626
Garfield 82633 82625
JOE BAR TEAM 74362 86377
LE PIAF 90452 90450
BETTY BOOP 90464 90453
titeuf 74607 81042
KEITH HARING 74909 74918
© Haring Estate
75989 79839 81969 78905 91043 86313 85156 76437 82645 86396 91044
81108 89816 86644 86640 85633 87782 13459 90302 90282 90271 90298
90146 89782 87867 87865 88163 87761 86747 84772 81096 90221 81134
81106 90197 91316 82018 74261 86438 83938 47833 82635 80593 82637
LOGOS XXL
90325 81965 20024 45251 89807 85512 85511 84931 85031 81761 84942
81758 84452 80091 47305 52358 91276 75872 31555 39166 42281 80831 76170 85503
20315 20313 22700 00365 22458 09184 23970 09639 28933 28932 23695 23694 91077
23693 22930 22927 23476 00899 09766 31631 52937 31664 43218 43048 91082 91089
LOGOS XS
71160 11547 51773 81347 51054 51101 20245 20242 69098 22722 48946
30858 43027 47282 60210 29184 29738 47915 22727 29097 29093 80951 80971 53315
du PIQUANT, du FUN, un MESSAGE UNIQUE pour accueillir tes potes sur ta messagerie / ton répondeur
Pour PERSONNALISER à 200% un seul N°
08 99 70 46 70
82105 50 CENT* In Da Club
55542 EMINEM* Lose yourself
82264 MARILYN MANSON* Du métal
85749 BENNY BENASSI* Satisfaction
FLORENT PAGNY* 81405 Ma liberté de penser 90626 Je trace
85751 Hermes House Band & DJ Otzi* Live is Life
YA CHERCHER BONHEUR
41232 Va chercher bonheur
41231 Ton ami est à la plage
Ispiice di BEN LADEN*
23951 Ispiiice di connard
55237 Pitite message
86258 Wouhh ! Chiwawa
23952 Raser la barbe...
JAMEL DEBBOUZE*
77829 C'est trop la classe !
77832 Mesdames et Mesdames
77831 Dis-moi pas qu'c'est pas vrai
79672 Parisien!
* IMITATIONS ET PARODIES
Le BEST OF
81086 Chui' pas là, parle moi
18430 Simpsons*
19302 L'Exorciste*
01576 Jean-Marie Bigard*
01688 Elie Semoun
01301 Hein, que ça t'énerve !
74735 Nicolas Sarkozy* : ça vous choque?
73668 Dr Sylvestre* : Beuaahhh ça va péter!
74737 Jacques Chirac* : Prix Nobel de la Paix
40748 Stach Stach*
01585 Rappel illico
CHOUCHOU* : Y'a personne pour la répondance !
79669 J'adore les bips!
79670 J'suis pas Monsieur Ingalls
LES PARODIES DE FILMS
74235 8 mile : Une chance par vie
85746 Hulk imitation
86250 Johnny English
82211 La Matrice
LES PARODIES T.V
29437 Agence tous risques
29063 Capitaine Flam
21802 Friends
HUMOUR
40369 L'autre Pays du Soleil Levant
22676 Coluche* : non! Pas Guy Béart*
64752 Kana Plantation
85754 One T & Cool T* The Magic Key
TRANSFORME TON PORTABLE EN CONSOLE DE JEUX !!!
APPELLE VITE LE 08 99 70 55 99
NEW !!! 1 APPEL = 1 JEU
TÉLÉCHARGE EN X-CLU LES DERNIÈRES NEWS !!!
NEW !!! Appelle le 3255 (1) et dis JEU JAVA !!!
CHASE
WIZZARD PINBALL 82812
KAO CHASE* 81082
RAYMAN GOLF 85413
KEEP A HEAD 82808
Tom Clancy's Splinter Cell™ 84752
Compatibilités : Nokia 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 3650, 7650 - © 2003 Gameloft. Gameloft et le logo Gameloft sont des marques déposées de Gameloft S.A. Tous droits réservés. © 1995 Ubi Soft Entertainment. Rayman est une marque déposée de Ubi Soft Entertainment S.A. Splinter Cell est une marque de Ubi Soft Entertainment accordée sous licence Gameloft S.A • Compatibilités de (*) : 3410, 3510i, 5100, 6100, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650
(1)Tarif du 32 55 depuis un poste fixe : Consultez votre opérateur - Sonneries monophoniques : compatibles sur Nokia, Sagem, Philips, SonyEricsson, Motorola, Siemens, Trium, Sendo, LG, Samsung, Panasonic adaptés. Sonneries polyphoniques : compatibles sur Nokia, Alcatel, Panasonic, SonyEricsson, Motorola, Sagem, Samsung, Sharp et Siemens adaptés. Logos couleur : compatibles sur Nokia, Motorola, Panasonic, Sagem, SonyEricsson, Sharp, Samsung, Siemens adaptés, LG7000 et Alcatel 531. Big logos : compatibles fond d'écran sur Nokia et Siemens adaptés et en message image sur Nokia, Alcatel, SonyEricsson, Samsung adaptés. Logos classic : compatibles sur Nokia, Siemens, Samsung, SonyEricsson, Alcatel adaptés.
multi media

BOIRE OU CONDUIRE »

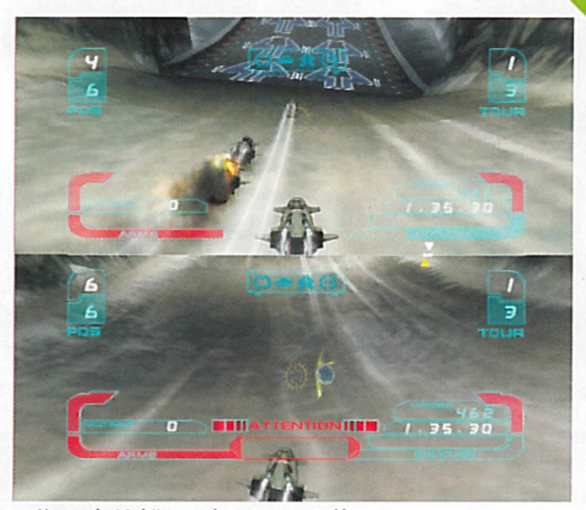
La vitesse globale du jeu et la nature des tracés vous obligent à être complètement rivé sur l'écran. Il serait alors assez complexe de choisir une arme sans vous emplafonner dans le décor. Pour pallier ce problème, *XGRA* propose un concept certes classique, mais qui s'avère rudement efficace pour faciliter la maniabilité du jeu. Plus vous ramassez d'objets, plus vous disposerez d'une arme importante. Reste à savoir s'arrêter, comme au casino, et ne pas être tenté de vouloir toujours plus...



» Vous choisirez vos armes avec les anneaux.



↑ Des mêlées hautes en couleur où tous les coups sont permis.



↑ Un mode Multijoueur beaucoup trop léger.



↑ Veillez à ne pas trop agacer vos adversaires.



Mettez votre casque et votre combi. Bouclez la ceinture : ça va secouer !

XGRA : EXTREME G RACING ASSOCIATION

THOMAS LAVIOLETTE

INFOS

DEVELOPPEUR :	**ACCLAIM STUDIOS**
EDITEUR :	**ACCLAIM**
GENRE :	**COURSE**
NOMBRE DE JOUEURS :	**1 A 4**
PRIX :	**ENVIRON 45 €**
DISPONIBLE :	**3 OCTOBRE 2003**

Il y avait bien longtemps que nous n'avions goûté à un jeu de course futuriste ultra rapide. Et c'est Acclaim qui nous permet de renouer avec le genre en nous proposant de rejoindre la Extreme G Racing Association. Une multitude d'images par secondes, des lumières bien flashy dans un décor souvent sombre, la crise d'épilepsie peut survenir à tout moment. Mais le jeu en vaut-il la chandelle ? A première vue, le soft paraît bien décevant : musique sans trop de relief, visuels assez ternes, circuits incompréhensibles. Mais en y regardant de plus près, sans pour autant coller son nez sur l'écran, une lueur d'espoir apparaît. Une fois votre personnage choisi et votre bolide enfourché, l'esprit *Extreme G* ressurgit rapidement. Bien que plus orienté sur les combats, on se laisse facilement embarquer par les tracés aussi ahurissants qu'exigeants, par l'ambiance sonore psychédélique et par la prise en main hyper arcade. En un mot, tout est fait pour que vous puissiez vous concentrer sur la route et sur les quelques adversaires que vous aurez à descendre grâce à la petite quinzaine d'armes qui vous sont proposées.
Mais tout n'est pas parfait dans le meilleur des mondes. Bien que l'on sente un travail indéniable, certaines choses ont du mal à passer. On pourra noter par exemple quelques ralentissements désagréables, une IA parfois bien trop basique qui a la fâcheuse tendance de rendre les courses monotones. Les graphismes manquent grandement de détails et de variété pour pouvoir nous en mettre plein les mirettes. Et c'est sans vous parler du mode Multijoueur qui ne vous propose que des courses arcades basiques, sans mode de jeux spécifique. Au final, *XGRA* manque de finition et de nouveautés par rapport aux opus précédents. *Extreme G* serait-il en perte de... vitesse ?



GRAPHISME
Sensation désagréable de vide. Mais tout cela passe vite avec la vitesse...

SON
Une ambiance rock/dance qui sied parfaitement au genre. Il manque la bande-son customisable.

JOUABILITE
Une prise en main très aisée, mais certains tracés très exigeants nécessitent le coup de main.

DUREE DE VIE
Il faudrait plus de 16 circuits, des adversaires plus malins et plus fourbes pour pimenter nos courses.

XSTASE
- + Les tracés des circuits.
- + L'impressionnante rapidité du jeu.
- + La diversité des armes.

XGRAVE
- - Mode Multi ultra *light*.
- - Des ralentissements.
- - Intelligence artificielle perfectible.

EN RESUME
***XGRA* ne détonne pas avec le reste de la série. Cependant, nous aurions aimé trouver beaucoup plus de nouveautés et de finition dans ce titre.**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

10 / 20

Pression : certains journalistes insistent pour me faire changer de nom. Initiative charitable, mais alors pourquoi M. Delfonce Jr se trouve être la proposition qui revient le plus souvent ?

Consolez-vous, les anciens numéros sont disponibles !



Sur le DVD du n° 16
9 DÉMOS JOUABLES

MotoGP 2 - Tao Feng
Rally fusion - Crazy Taxi 3
Sega GT 2002 - Colin McRae 3
Racing Evo
Rallisport challenge
Wreckless



Sur le DVD du n° 19
4 DÉMOS JOUABLES

Ghost Recon
Gladius
Braquage à l'italienne
Otogi



Sur le DVD du n° 17
4 DÉMOS JOUABLES

Kung Fu Chaos
Futurama
Indiana Jones et la Tombe de l'Empereur
Jurassic Park



Sur le DVD du n° 20
6 DÉMOS JOUABLES

Soulcalibur 2
Outlaw Volleyball
Braquage à l'italienne
Freestyle metal X
Conflict : Desert Storm II
Colin Mcrae Rallye 04



Sur le DVD du n° 18
3 DÉMOS JOUABLES

Brute Force
La Grande Évasion
Mace Griffin Bounty Hunter

COMMANDEZ VOS NUMÉROS DÈS MAINTENANT*

*Quantité limitée !

Pour toute demande relative à votre commande :
Service anciens numéros Xbox Magazine
26, boulevard Paul Vaillant Couturier
94851 Ivry sur Seine cedex
Tél : 01 49 60 10 13
Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr

BULLETIN DE COMMANDE XBOX MAGAZINE

❑ **Oui, je commande les anciens numéros du Magazine Officiel Xbox au prix unitaire de 9 € + 1,00 € de frais de port par exemplaire commandé** (cochez la ou les cases de votre choix):

❑ n°16 ❑ n°17 ❑ n°18
❑ n°19 ❑ n°20

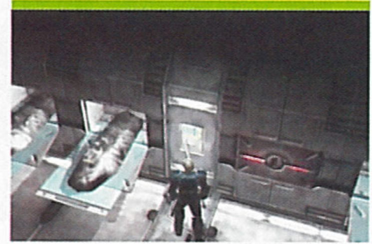
soit, ... numéro(s) x 9 € = ... €
Frais de port par exemplaire commandé soit .... x 1 € = ... €
TOTAL = ... €

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :
❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat à l'ordre de FUTURE France
❑ carte bancaire N° : . . . . / . . . . / . . . . / . . . . / Date de validité : . . / . .
Société : ....
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
E-mail : ....
Date : .... Signature :

Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement
A retourner accompagné de votre règlement à : Service anciens numéros Xbox Magazine
26, boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry sur Seine cedex
Offre valable dans la limite des stocks disponibles

HEROS EN SURSIS

Quand votre équipe est décimée au cours de l'aventure, les corps seront entreposés dans une salle de préservation. Une nouvelle équipe pourra alors venir les récupérer. Toutefois, sachant qu'un mort nécessite une place, la compagnie devra comprendre quatre membres au grand maximum. Une fois à la surface ou en utilisant un *wou pac*, les morts pourront être ressuscités et de nouveau prendre part à l'aventure.



La salle de préservation avec ses tiroirs.



Affichez la carte en plein écran et vous éviterez de vous perdre.



Les armes conventionnelles sont efficaces face aux bio-monstres.



Le sort ultime : il touche tous les ennemis présents et fait très mal.



Des couloirs sans vie, des combats au ralenti. Oserez-vous explorer ce donjon ?

METAL DUNGEON

SAM

INFOS
DEVELOPPEUR : **PANTHER SOFTWARE**
EDITEUR : **NOBILIS**
GENRE : **RPG**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 30 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Lorsqu'un jeu arrive dans les magasins sans que nous en soyons informés au *MOX*, cela soulève immanquablement des questions quant à sa qualité. Est-il tellement mauvais qu'il vaut mieux le dispenser du test ô combien sérieux de la rédaction ? Après quelques heures passées sur *Metal Dungeon*, la réponse affirmative ne fait aucun doute. Pourtant tout semble bien démarrer. La cinématique d'intro, quoi que moyenne, laisse présager des combats haletants dans le dédale du donjon. Puis l'écran suivant propose de créer une équipe qui peut se composer de cinq membres pour lesquels vous pouvez choisir le sexe, la classe, le visage, la carrure et la couleur des vêtements. Cette tache accomplie, les affaires sérieuses commencent. Et là, rien ne va plus. Votre personnage se déplace laborieusement à travers des couloirs froids, ternes et monotones. L'interface de combat laisse aussi à désirer. En effet, votre équipe attaque automatiquement ses adversaires sauf ordre inverse, le tout avec une lenteur affligeante. Pire encore, on se rend compte lors des assauts que la différence entre les classes n'est pas prononcée, puisque tous les membres de votre équipe causent des dégâts équivalents quels que soient les monstres rencontrés. Le système de points d'expérience gonfle artificiellement le niveau de difficulté. Car, pour que vos héros augmentent de niveau, il leur faut ressortir du donjon et aller à l'embarcadère. Du coup, vos parties se limiteront à la répétition continue d'un seul schéma d'action : partir du camp de base, explorer des couloirs, prendre des objets, tuer des monstres et revenir au point de départ. Et le tout est rythmé par une bande-son répétitive. Vous l'aurez compris, chercher une qualité à *Metal Dungeon* ressemble au jeu *Mais où est Charlie ?* avec cependant une différence notoire : on finit toujours par trouver Charlie.

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Indigne de la Xbox. Décors vides et sans saveur. L'animation rappelle les premiers jeux 16 bits.

SON
Sans imagination, la bande-son devient vite barbante. Les bruitages respectent le minimum syndical.

JOUABILITE
Le système de combat assez mal conçu laisse à désirer. La navigation à travers les menus aussi.

DUREE DE VIE
Très longue pour les masos qui voudraient s'y accrocher. Seuls les fans du genre peuvent apprécier.

DONJONS
+ La notice.
+ Un genre rarement traité.
+ La cinématique d'intro.

OUBLIETTES
- Système de combat à revoir.
- Monotonie visuelle et sonore.
- On s'ennuie ferme.

EN RESUME
D'un intérêt plus que limité, ce monument de l'ennui ne devrait attirer que les fans absolus de RPG soucieux d'avoir une ludothèque complète.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

5 / 20

Petit, petit : avec moins d'un gigaoctet d'espace disque, *Metal Dungeon* n'occupe qu'un quart de DVD. Ce qui prouve que le manque de place ne peut être une excuse à sa médiocrité.

↑ La forme Arme à feu permet de toucher des ennemis hors de portée.

Le psychédélique revient à la mode. *Alter Echo*, c'est les *sixties* sans absorption de drogue !

ALTER ECHO

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



Le seul scénario d'*Alter Echo* est déjà en soi une explosion de références à la culture pop, à mi-chemin entre le Batman de la vieille série TV kitsch et un album sixties des Pink Floyd. Dans un futur où le collant fuchsia est devenu la règle vestimentaire, la découverte d'une matière modelable à l'infini a permis un bond scientifique conséquent. Jusqu'à ce qu'un savant fou soit tenté de remplacer sa propre chair périssable contre ce fameux EchoPlast et décide d'éradiquer l'humanité au passage. Mais l'intérêt d'*Alter Echo*, c'est que votre personnage sera également passé au moule du caoutchouc psychédélique contre son gré, et ce dès le début du jeu. De quoi hériter non pas d'une forme unique bien humaine mais de trois, aux fonctions et aux looks profondément différents... encore et toujours dominés par cette tendance vinyle et couleurs pétantes ! Bref, si votre sens esthétique ne supporte pas ce genre de délires kitsch, vous risquez ni plus ni moins la perte momentanée de votre santé mentale. Il n'y a pas une seule couleur dans *Alter Echo* qui ne soit poussée jusque dans ses derniers retranchements chromatiques. Ceci dit, les plus tolérants d'entre vous auront tout de même la chance de découvrir un jeu de combat un peu plus malin que la moyenne. Car au cours de son aventure, Nevin, le héros, n'aura pas moins de trois formes différentes pour exterminer des hordes d'ennemis.

La forme Epée, disponible par défaut, s'avère de loin la plus équilibrée. Maniable et très efficace au corps à corps, elle se contente d'imiter un super-héros junior de base côté vestimentaire, ce que la forme Arme à feu ne permet pas avec son look à mi-chemin entre Robocop et une *drag queen*. Et qu'est-ce qu'elle est lente et peu maniable... Mais au moins dispose-t-elle d'un bon gros canon et de grenades bien senties.

Reste la forme Furtive, la plus originale de toutes. C'est une sorte de grenouille humanoïde qui dispose d'un mode Invisibilité, de la possibilité de grimper à certains murs, de sauter plus loin que la moyenne, et enfin d'utiliser sa langue pour attraper un ennemi au vol. Décidément, Nevin ne remportera pas l'Oscar du héros le plus glamour du jeu vidéo ! Mais force est de reconnaître que la variété de ces formes, interchangeables à volonté, s'avère »



↑ Nevin, le héros sous sa forme humaine.

INFOS

- DEVELOPPEUR : **OUTRAGE GAMES**
- EDITEUR : **THQ**
- GENRE : **ACTION**
- NOMBRE DE JOUEUR : **1**
- PRIX : **ENVIRON 60 €**
- DISPONIBLE : **OUI**

Délires d'auteur. Au vu de la qualité de certains textes, notre secrétaire de rédaction se sent parfois obligée de demander à ses rédacteurs s'ils ont commis leurs articles avant ou après une cuite...



↑ Un joli coup spécial très coloré, après un modelage du temps.



↑ Devinez ce qui se passe à l'écran... Evidemment, à jeun ça ne sera pas facile.



↑ Chaque salle impose un gros combat avant de débloquer les portes.



↑ *Alter Echo* n'est vraiment pas avare en effets psychédéliques... jusqu'à la migraine !



↑ Va-t-il happer son ennemi avec sa langue ou lui sauter sur le dos ?

QUESTION DE REFLEXES

La plupart des obstacles se contournent en résolvant une sorte de puzzle. En fait, c'est une épreuve de modelage de l'EchoPlast. Le jeu propose alors une interface spécifique où il faudra relier divers points en établissant des lignes en temps limité. Ce dernier critère achève de faire de ces mini-jeux des épreuves de réflexes pures et dures... Or, la difficulté du jeu rend vite ces passages un peu frustrants. D'autant qu'il existe aussi une attaque spéciale basée sur le même principe : pour vaincre plusieurs ennemis à la fois, votre héros devra modeler le temps en utilisant la même interface. Indispensable lors de débordements adverses.



↑ A partir de cet écran, il est possible de modeler l'EchoPlast... Un mini-jeu crispant.

plutôt sympa. On regrette cependant que ce jeu linéaire ne vous dicte autant vos choix. Mais après tout, même si *Alter Echo* est un beat'em all de luxe, son déroulement suit à la lettre les canons du genre. Il faudra donc affronter des ennemis en grand nombre à chaque niveau avant de compléter ces derniers par de simples puzzles. Comptez 90% de combat et 10% de réflexion... Mais ce que vous perdez en sport cérébral, vous le gagnez en action. Ici, les coups spéciaux et autres combos sont légions et différents selon les formes de votre personnage. De plus, expérience aidant, vous pourrez régulièrement en acquérir de nouveaux. Plutôt cool, d'autant que la difficulté augmente assez vite et que les points de sauvegarde se font finalement assez rares.
Bref, *Alter Echo* se joue avec plaisir, même s'il on regrette qu'il ne tire pas plus parti de son potentiel. Sur la durée, les enchaînements identiques de niveaux lassent et l'esthétique n'évolue guère. Les boss ont beau être amusants, les combats pâtissent d'une caméra trop capricieuse et d'une intelligence artificielle ennemie globalement inepte. Et surtout, *last but not least*, cette débauche de couleurs flashy et cette avalanche de cinématiques fumeuses finissent par ressembler à un mauvais *trip* de LSD.



GRAPHISME
Très coloré... Un design vraiment original, mais des niveaux et des décors trop répétitifs et pauvres.

SON
Bruitages et voix plutôt sympas (VO sous-titrée en français). Musiques rapidement répétitives.

JOUABILITE
Les combos demandent de l'entraînement. Le jeu serait plus agréable avec une meilleure caméra.

DUREE DE VIE
Six heures devraient suffire pour finir le jeu. C'est la moyenne dans ce genre, mais ça reste chiche...

PSYCHE
+ 3 formes distinctes.
+ Nombreux coups différents.
+ Plus original que la moyenne du genre.

PSYCHO
- Répétitivité des niveaux.
- Esthétique particulière.
- Des problèmes de caméra.

EN RESUME
***Alter Echo* est un beat'em all basique avec sa linéarité et ses hordes d'ennemis. Des défauts techniques, mais la variété de coups et les trois formes du héros sont salvatrices.**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

13 / 20

Raclée : quand Yann peut prendre le temps de jouer entre 2 maquettes, il teste des jeux... et en profite pour humilier Stef sur *Top Spin*. Et sans entraînement, SVP !



↑ Deux versions de chaque perso sont disponibles. Pour les goûts et les couleurs...



↑ Lorsque l'énergie est au max, votre perso peut libérer des attaques suprêmes.

L'UNION FAIT LA FORCE »

La force de quoi en fait ? Parce que s'il est possible de jouer jusqu'à quatre et que les classes de persos sont variées, l'intensité de l'action est telle que vos amis vous laisseront tomber plus vite que n'importe quel boss du jeu ! Quoi qu'il en soit, il est bon de rappeler que chacun des héros possède des aptitudes différentes. Le Warlock peut par exemple envoyer des projectiles rebondissant partout et le guerrier de base excelle au combat rapproché. Notez aussi que l'on peut débloquer d'autres classes de persos pour un « plaisir de jeu renouvelé ».



↑ Le premier boss n'augure rien de bon quant à la teneur (tête ?) des autres...





↑ Entre chaque niveau, on peut faire des achats et booster son perso.



↑ En chevauchant une monture, on ne peut pas ramasser les bonus.



Un clone de *Gauntlet* souffrant de dégénérescence... *Requiescat in pace.*

BLACK STONE

KEEM

INFOS
DEVELOPPEUR : **IDEA FACTORY**
EDITEUR : **NOBILIS**
GENRE : **ACTION**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **INDETERMINE**

Sorti dans les magasins japonais sous le nom d'*Ex-Chaser*, *Black Stone* se voudrait comme le descendant direct de *Gauntlet* et d'*Arcus Odyssey* (souvenez-vous, c'était sur Megadrive). Sur fond d'*heroic fantasy* et d'ambiance manga, *Black Stone : Magic & Steel* se présente en effet comme un jeu d'action où, submergé par les ennemis déboulant de toutes parts, vous devez retrouver votre chemin dans des parcours labyrinthiques. Améliorer son perso entre chaque niveau et avoir le soutien de compagnons d'armes (jusqu'à trois autres joueurs) apparaîtront alors comme des possibilités salvatrices. Choisi parmi des classes bien distinctes telles que le guerrier, le voleur, le magicien... votre perso possède une panoplie de mouvements distincts et plutôt bien étoffée.

Envoyer des projectiles, ouvrir des coffres, se battre au corps à corps, esquiver, lancer des sorts, détruire des sources d'opposants belliqueux... Tel sera son pain quotidien. Il pourra même frapper ses coéquipiers en appuyant sur un bouton dédié ! C'est à se demander jusqu'où les développeurs de jeu iront pour se démarquer des autres. Outre cette originalité, *Black Stone* propose aussi de pouvoir concentrer son énergie afin de libérer d'ultimes techniques et d'utiliser des montures féroces en vue de balayer les hordes ennemies. Il est cependant regrettable de ne pouvoir réaliser des enchaînements alors que la multitude d'actions se prêtait à merveille à ce genre d'exercice... sans parler de l'extrême lourdeur de l'action ! Non seulement votre héros se traîne, mais ses coups sont tellement lents que l'aventure en devient soporifique ! Il faudra alors s'accrocher et se doper aux vitamines avant de venir à bout des 26 niveaux du soft. D'autant plus que la réalisation est loin d'être exceptionnelle. Des graphismes vieillots, une animation poussive et une bande sonore faite avec les pieds n'arrangent en rien la situation. Et ce ne sont pas les nombreux bonus à débloquer (nouvelles classes de persos à gagner, passages secrets à découvrir...) qui renverseront la tendance. Moralité : c'était trop bien *Gauntlet*...

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Persos sans charisme, banalité des effets spéciaux, austérité des environnements...

SON
Si la diversité des musiques est louable, leur composition, ainsi que les bruitages, laissent à désirer.

JOUABILITE
Les commandes se retiennent vite, mais la prise en main est difficile tant le jeu fait preuve d'inertie.

DUREE DE VIE
26 niveaux, classes à débloquer, plein de passages secrets, jouable à quatre... C'est trop long à endurer.



MAGIC
- + Jouable à quatre.
- + Beaucoup de bonus à débloquer.
- + Nombreux décors et diversifiés.

TRAGIQUE
- - Animation en 10 hertz.
- - Réalisation obsolète.
- - Aucun charisme.

EN RESUME
Tous les ingrédients d'un bon *Gauntlet* sont réunis mais la recette, mal suivie, donne naissance à un réchauffé insipide. Alors *Black Stone* s'avale de travers...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**



Monstro-Yanneuh : Berreb, Fred et Stéph partis, Yann se prend pour le big boss de la rédac. Le pauvre, s'il savait qu'il a autant de prestance que ceux de ce jeu...



Décidément infatigable, l'équipe de *Conflict : Desert Storm* retourne terminer le boulot.

Le conflit est loin d'être terminé ! Les *boys* reprennent du service... Pas forcément pour le meilleur !

CONFLICT : DESERT STORM II

FLORIAN VIEL

Encore et toujours l'Irak. Vous en mangez tous les jours devant votre poste à 20h, maintenant vous en reprenez sur votre console pour deux grosses journées de labeur. Les soldats en herbe que vous êtes commencent à avoir l'habitude de ce genre d'opérations, les jeux d'action en équipe se multipliant sur Xbox. Après un premier volet de très bonne qualité, résolument arcade, amusant et très enlevé, on attendait beaucoup, peut-être trop de cette suite, qui ne bénéficie plus de l'effet de surprise, multiplie les bugs, dont certains n'apparaissaient même pas dans l'original, et s'avère finalement, un peu fade.

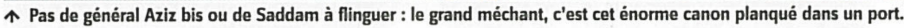
Conflict : Desert Storm II vous plonge au cœur du conflit irakien version 1991, à la tête d'une petite escouade de SAS ou de Delta Force selon que vous préfériez défendre la bannière étoilée ou l'Union Jack. Vous dirigiez une unité en vue externe ou subjective. La palette de mouvements s'est étoffée depuis le premier volet et vos soldats peuvent désormais progresser debout, s'accroupir, ramper, rouler sur le côté une fois à plat ventre, regarder sur les côtés pour repérer les ennemis qui les guettent au détour d'une allée. Vous devez évidemment coordonner tout ce beau monde et donnez des ordres simples à vos alliés en passant par la **touche L**. Ordres simples, voire carrément basiques : feu à volonté, défense, attaque, vous ne coordonnerez pas l'assaut du siècle avec ce panel on ne peut plus réduit. La possibilité vous est tout de même offerte de désigner visuellement un point, d'y envoyer un de vos hommes et de choisir la direction vers laquelle il se tournera une fois sur place. Le système fonctionne... parfois ! Dans certaines situations, vos hommes refuseront catégoriquement de regarder dans la direction que vous leur indiquez, quitte à faire face à un mur et à se faire

INFOS

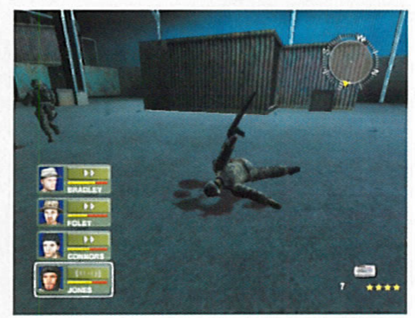
DEVELOPPEUR : **PIVOTAL GAMES**
EDITEUR : **EIDOS**
GENRE : **ACTION**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OCTOBRE 2003**

La mort leur va si bien. Quand le perso que vous contrôlez est abattu, vous le voyez s'effondrer lentement et percevez les événements au ralenti.





Pas de général Aziz bis ou de Saddam à flinguer : le grand méchant, c'est cet énorme canon planqué dans un port.



Voilà ce qu'on appelle la rigidité cadavérique. Le moteur est vraiment au point !



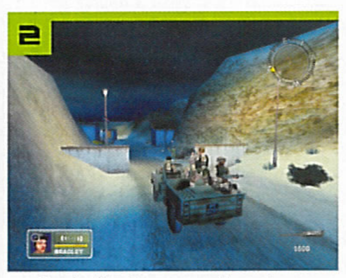
Les grenades sont efficaces... Le modèle incendiaire est particulièrement amusant.

OU EST MA CAISSE ?

Ils en parlaient depuis des mois, cette fois c'était sûr, il y aurait du véhicule dans *CDSII*. Après moult parties, on les cherche encore. 2 minutes en jeep par-ci, 10 secondes en blindé par-là, on ne risque pas d'avoir le mal des transports ! Dommage, car malgré une modélisation des véhicules et un comportement douteux, ces phases sont sympas, surtout en Multi. Chacun des joueurs a de quoi s'occuper : l'un tient le volant, l'autre l'arme embarquée, et les deux autres tirent à volonté.



Votre expert tire une roquette avant que le tank ne détruise votre jeep.



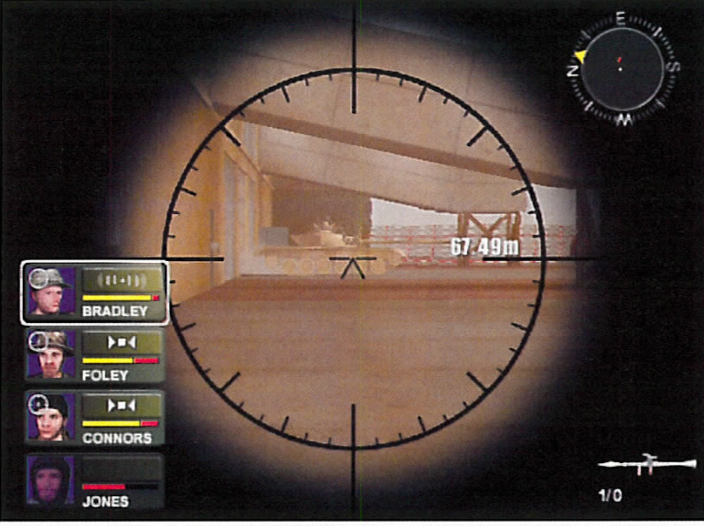
Des Américains en goguette sont de partie de chasse près de Bagdad.



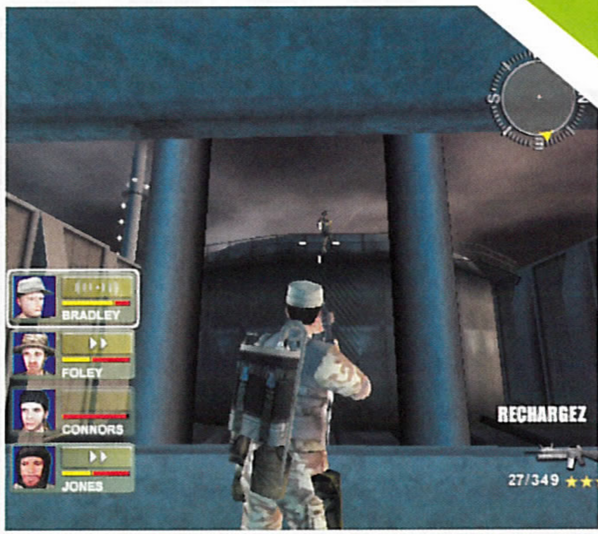
Vous choisissez entre une équipe SAS ou Delta Force. Les missions sont identiques, mais les stats changent.

prendre à revers par des ennemis pourtant pas toujours rusés. L'IA a subi quelques modifications, mais les principales améliorations profitent aux soldats adverses qui, si l'on oublie leur attitude parfois kamikaze, n'hésitent pas à reculer devant votre assaut, à se jeter derrière des caisses ou des sacs de sable. Dommage que vos collègues ne fassent pas preuve d'autant de sens pratique, même si certains défauts du premier volet été corrigés, telle leur tendance à jeter des grenades un peu n'importe où et n'importe comment. Ici, quand l'un de vos hommes en lance une, elle emporte toujours au moins deux Irakiens. Mais quand ce sont les soldats de Saddam qui vous arrosent d'explosifs, le drame commence. Rien de tel que de prendre un cas pratique pour vous exposer l'étendue du problème. Au détour d'une rue, vous rencontrez un soldat irakien qui, constatant que votre force d'assaut évolue en formation serrée, s'empare aussitôt d'une grenade pour la balancer au milieu de votre fine équipe. Vos alliés s'exclament « *Attention, grenade !* », ce qui devrait signifier qu'ils sont conscients du danger et vont sauter sur les côtés afin de s'éloigner du lieu de l'impact. Pas de chance, ils ne peuvent pas sauter sur les côtés. Autre ennui : s'ils constatent l'apparition d'une grenade à leurs pieds, vos petits soldats vont chercher en priorité à descendre l'ennemi, non à fuir l'explosif. Leur précision étant des plus discutables, le temps qu'ils parviennent à leur fin, le projectile leur aura

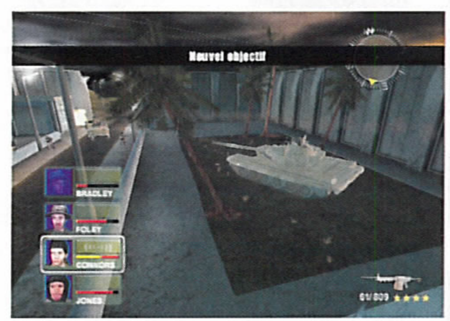
Guerre médiatique. C'est Cameron Spense, un ancien SAS, qui avait déjà assisté Pivotal sur le premier volet, qui a joué les consultants et aidé à la scénarisation du jeu.



Certains modèles de char sont plus résistants que d'autres.



Dommage qu'on ne puisse faire sauter cette cuve de pétrole.



Jeep de marines contre tank de Saddam, qui va triompher ? Donnez un coup de main à vos alliés.


Des cinématiques font la transition entre les niveaux. La scène de fin est sûrement la plus ratée.


Vous êtes fait prisonnier au début d'une mission et vous devez vous échapper.



Le chemin qui conduit à l'objectif est bloqué ? Un pain de C4 et tout devrait s'arranger !



Vous serez amené à défendre un bunker assailli de toutes parts. Stress garanti !

« L'IA a subi quelques modifications, mais les principales améliorations profitent aux soldats adverses. »

déjà sauté à la figure. Une telle inconscience serait tolérable si elle tenait du bug passager. Le souci c'est que tout au long des dix missions, on vit dans la peur d'entendre la phrase d'alerte fatidique, qui s'accompagne souvent du décès de deux voire trois de vos alliés.
Pourtant, *Conflict : Desert Storm II* n'est pas un jeu bien difficile, et ce même pour les débutants. Les enthousiastes du premier volet auront de quoi râler, puisque même en jouant dans les niveaux de difficulté les plus élevés, il leur suffira d'une petite dizaine d'heures pour venir à bout des dix missions. Pivotal ne s'est pourtant pas privé d'allonger artificiellement la durée de vie, en imposant toujours restrictions en matière de sauvegarde (2 en Normal, 1 en Difficile, aucune en Extrême) et une génération plus ou moins continue d'ennemis. Les soldats irakiens ont la sale tendance de se reproduire à grande vitesse et de sortir par pack de douze de lieux aussi incongrus qu'un cagibi ou qu'une soute d'avion. La seule solution pour bloquer ce phénomène consiste à foncer dans le tas, à progresser le plus vite et le plus loin possible. *CDSII* n'est définitivement pas un titre pour les campeurs, et ceux qui s'essaieront au nettoyage de zone au fusil à lunettes se retrouveront bien souvent à cours de munitions alors que de la chair à canon continue de sortir de la moindre aspérité.
Cette orientation arcade permet au jeu de gagner en rythme. Là encore, on est loin de *Rainbow Six* et consorts, et les novices ainsi profitent d'un titre d'action en équipe sans s'embarrasser de planifications tactiques complexes. Dommage que les développeurs n'aient daigné fignoler l'IA et l'inventaire, qui se présente sous forme d'un menu déroulant peu pratique. L'autre gros défaut de *CDSII* tient à son âge. Le moteur fête ici son premier anniversaire »





L'interface est bien conçue. Vous accédez au panel d'ordres individuels en appuyant sur L. Si vous utilisez les boutons Noir et Blanc, vous donnerez des indications à l'ensemble de l'équipe. Une dernière option vous permet d'envoyer l'un de vos hommes en un endroit précis. Et vous changerez d'unité à volonté à l'aide de la croix directionnelle.


Si vous voulez punir l'un de vos hommes, envoyez-le donc en reconnaissance !


Si vous êtes en contact visuel avec vos troupes, vous donnerez les ordres par geste.

Chargeeez ! *Conflict* dispose d'une option Contenu téléchargeable... Mais *quid* du « contenu ». Les développeurs entretiennent le doute. Stratégie ou ignorance ?



Sans tomber dans les excès de certains titres, comme *Delta Force*, *CDSII* tient un peu de la partie de chasse à l'Irakien. Innombrables, vos proies ont le gros défaut de faire preuve de plus d'ingéniosité que vos propres alliés, censés représenter l'élite des armées américaines et britanniques ! Ce n'est pas avec de tels troufions qu'ils auraient gagné la guerre !



» Les cadavres s'amoncellent mais le flot d'Irakiens ne se tarit pas !



Même en tirant à l'arme lourde sur les Scuds, vous ne les ferez pas exploser.

Les grenades fumigènes vous seront utiles contre les tanks.



Rien de tel qu'une fusée éclairante pour y voir un plus clair ! Canardez tout le monde !

et le temps ne l'a pas épargné. Les cartes sont énormes et certains niveaux plutôt agréables à regarder, mais les textures, notamment en intérieur, manquent de finesse.
Les persos sont trop polygonaux, l'absence d'interactivité avec le décor provoque une extrême frustration tandis que quelques bugs crispants pousseraient à balancer la console par la fenêtre. Les plus flagrants, tels ces ennemis qui parviennent à vous voir et à vous canarder à travers les murs, seront peut-être corrigés d'ici la sortie.
Entendons-nous, seuls les plus acharnés du premier volet remarqueront ces défauts et hésiteront devant la dépense. Les novices, eux, découvriront un titre certes court, et pas mal buggé, mais assez intuitif et intense.
La note finale, qui peut paraître exagérée après tant de récriminations, est donc justifiée. Car malgré ses défauts, son aspect frustrant, sa scénarisation minable (mais pouvait-on s'attendre à autre chose de la part d'un titre faisant l'apologie des forces spéciales anglo-américaines... et de la chasse à l'Irakien ?), *CDSII* est loin d'être un titre catastrophique. Assez jouable pour peu que l'on soit docteur ès zen, pas si désagréable à regarder, le jeu de Pivotal déploie surtout son intérêt dans un Multi en coopération toujours aussi distrayant.
Soulignons une nouveauté intéressante : il n'est pas indispensable de se taper toute la campagne Multi d'un bloc, vous pouvez parfaitement lancer une de vos sauvegardes Solo et rejouer la carte concernée avec trois compagnons. L'avantage ? Les soucis d'IA disparaissent avec le remplacement de l'ordinateur par des joueurs humains. Après, libre à vous de jouer avec des abrutis qui aiment la proximité de grenades dégoupillées.



GRAPHISME
Le moteur a vieilli. Les cartes sont vastes, mais les textures sont grossières et les intérieurs vides.

SON
Partition symphonico-synthétique, la musique est répétitive. Côté bruitage, rien à redire !

JOUABILITE
Le contrôle du perso principal ne pose pas de problème. Le système d'ordre n'est pas mal pensé...

DUREE DE VIE
On termine vite les 10 missions. On ne rempile pas pour le jeu en solo, mais en Multi, pourquoi pas.

TEMPETE
+ Multi toujours efficace.
+ Armes variées et sympas.
+ Nerveux, malgré les bugs.

CALME PLAT
- Les soucis d'IA rendent le jeu crispant.
- Que 10 missions.
- Le moteur vieillit.

EN RESUME
Malgré tous ses défauts, *CDSII* reste un jeu intéressant, assez enlevé et amusant en Multi. Un divertissement correct mais moins surprenant que le premier volet.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

14 / 20

Bon esprit : les développeurs annoncent 14 missions... puisqu'ils intègrent les quatre niveaux d'entraînement dans la liste ! Vous êtes-vous déjà amusé sur un tutorial bidon, vous ?



L'éditeur de niveau permet de réaliser rapidement des circuits assez complets.



Combinez vos figures pour engranger des points. Les combos, ça paie !



Le mode Daredevil propose différentes épreuves, comme ici sortir d'un labyrinthe enflammé.



Les petites capsules sont des bonus qui boostent votre vitesse ou votre capacité à sauter.



La grande classe, une rideuse en talons aiguilles et mini T-shirt. Britney, sors de ce corps !

Le motocross a du mal à décoller... On y est presque, mais c'est pas encore ça.

FREESTYLE METALX

TRAVIS PASTAGA

INFOS

- DEVELOPPEUR : **MIDWAY**
- EDITEUR : **NOBILIS**
- GENRE : **SPORT**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 9**
- PRIX : **ENVIRON 30 €**
- DISPONIBLE : **OUI**



Depuis *Tony Hawk*, la recette du produit dit de djeunz n'a pas vraiment évolué. Prenez un sport extrême qui plaît à tous (on voit mal le twirling-bâton ou le trampoline se faire adapter en jeu...), rajoutez quelques cautions morales sous forme d'as de la discipline (ici, Trevor Vines entre autres) et saupoudrez avec une bande-son fortement chargée en décibels (Megadeth, Motörhead, Mötley Crue...). Ensuite, piquez les mécanismes de jeu de *Tony Hawk* et voilà, c'est prêt ! Servez chaud, incorporez quelques nanas un peu dévêtues pour attirer le jeune mâle et encaissez les bénéfices. Midway ne va pas gagner le prix de l'innovation avec ce jeu de motocross, mais là n'est pas leur intention... Le cuistot devait être un peu stressé car ça manque un peu, si ce n'est de saveur, de finition. Les couleurs criardes sont à l'honneur, le moteur physique a visiblement un souci de gravité et les graphismes souffrent d'une carence en polygones inexcusable sur Xbox. On remarquera également d'odieuses apparitions soudaines de décors... Si l'on aime un peu ce sport, *FMX* arrivera à amuser pendant quelques heures. Le système de tricks s'avère plutôt bien pensé, intuitif et surtout créatif. On peut enchaîner les figures à la pelle, ce qui laisse perplexe. Certes, *FMX* ne se prend pas pour un simulateur mais quand même... ça frise l'abus ! Le système de challenge et de niveaux à débloquer repompe sans vergogne ceux de Gros Tony : rien à redire, il y a de quoi faire sur huit vastes environnements de jeu. Le design des circuits, sans génie ni tare, satisfera les habitués. Vu son bon esprit et son prix, *FMX* échappe de justesse à la descente aux enfers... Mais cela nous agace de constater que ce soft à peine moyen soit le meilleur jeu de motocross sur Xbox. Les fans de MX apprécieront certainement un peu plus que les autres qui, eux, réfléchiront avant d'investir.



XBOX VERDICT

GRAPHISME
On a vu plus beau et plus fin... Vous avez commencé le développement sur PSOne ?

SON
Ça dépote pas mal avec du bon vieux métal des années 80, gras et poisseux comme on aime.

JOUABILITE
Bonne, elle encourage le spectaculaire. Dommage que le moteur physique soit si fantaisiste.

DUREE DE VIE
Correcte. Il y a une bonne flopée de modes de jeu, huit niveaux et un éditeur.

MX
+ Des riders marrants.
+ Bonne bande-son.
+ Système de combos sympa.

BX
- Moteur physique fantaisiste.
- Chétif techniquement !
- Pas super joli.

EN RESUME
Ça ne casse pas 3 pattes à un canard, mais vu que ce n'est pas cher et que l'on peut s'amuser avec, on ne s'achamera pas trop dessus. Pour fans exclusivement...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

10 / 20

Dieu. www.travis-pastrana.com est le site officiel du plus grand pilote de MX de la planète en activité. Son palmarès laisse rêveur : il a tout gagné et il n'a pas encore 20 ans !

↑ Les belles prises de hauteur pour figures aériennes sont fréquentes.



La secte des skaters poursuit sa conquête du monde. Prochaines victimes : les enfants.

DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE

DOMINIQUE MOLINARO

Le jeune Tarzan s'entraîne à grimper sur les arbres. →

Souvent simplistes, parfois bâclés, les jeux pour enfants laissent rarement des traces indélébiles dans nos mémoires. Heureusement, des exceptions tendent à redonner espoir. *Disney Extreme Skate Adventure* est l'une de celles-ci. Pour sa rentrée sur Xbox, Disney frappe fort. Il faut dire que la société du grand Mickey n'a pas choisi les plus mauvais pour mener son projet à terme. En effet, quoi de mieux que le moteur physique de *Tony Hawk* pour insuffler la pêche et le furieux délire requis par un jeu de skateboard. Un moteur qui a gardé toute sa finesse, mais dont le maniement a subi quelques aménagements. Qui aurait la présomption de croire que les enfants férus des mielleuses féeries Disney puissent s'amuser avec un contrôle aussi complexe que celui de l'habile faucon de la planche à roulette. Dorénavant, il suffit de presser A, X, B ou Y pour effectuer une figure. Selon la surface que vous parcourez à ce moment (lors d'un grind, en l'air, au sol ou en plein handplant) la figure réalisée ne sera pas la même. Associez-y le **stick directionnel** et quelques coups de **gâchette** pour faire tourner la planche, vous obtiendrez alors une belle quantité de combos. Ajoutez à cela 3 figures spéciales (39 en tout) à débloquer par perso et vous parviendrez même à tenir en haleine un vétéran des sports extrêmes sur console. Ces derniers auront d'ailleurs tout le loisir de sélectionner la jouabilité pro. Inutile de détailler, cette maniabilité optionnelle retranscrit toute la complexité du moteur physique original en l'allégeant d'une bonne dose de tricks.
Un vaste programme qui ne prend pas en compte le style de chaque perso. Forcément, comment parler d'un jeu Disney sans s'intéresser à ses icônes adulées. Ici, vous aurez droit aux héros de *Toy Story*, *Le Roi Lion* et *Tarzan* (4 persos par film). Leur représentation est très fidèle et les animations qu'ils enchaînent avec »

INFOS

DEVELOPPEUR :	**TOYS FOR BOB**
EDITEUR :	**ACTIVISION**
GENRE :	**SPORT**
NOMBRE DE JOUEURS :	**1 OU 2**
PRIX :	**ENVIRON 50 €**
DISPONIBLE :	**OUI**

Propagande : d'insidieuses publicités sont dispersées dans le monde d'Olliewood. Le marketing n'a plus honte de rien quand il est question de bourrer le crâne des enfants.



RECRE A DEUX

Si la solitude vous gagne, invitez donc un (ou une) ami(e) à prendre le joypad. Trois modes très classiques, mais assez bien paramétrables, sont proposés. Vous devrez enchaîner la meilleure figure, être le plus rapide à effectuer le score défini ou encore trouver et conserver une étoile un certain temps entre les mains. L'écran peut se scinder à l'horizontale ou à la verticale, mais la visibilité reste quand même limitée. Des modes sympas, sans plus...



» Faites le meilleur combo en 20 s pour gagner la manche.



» Tarzan doit éviter son adversaire pour garder l'étoile.



» Modifiez les paramètres de l'épreuve.



↑ Un peu partout, des persos vous proposent de nouveaux objectifs.



↑ Les épreuves de grind sont les plus courantes et sont souvent acrobatiques.



↑ Retrouvez des missions basées sur votre score dans chaque niveau.



↑ Chaque niveau est doté de raccourcis pour gagner du temps.



↑ Il faut *grinder* sur les étalages pour pulvériser un max de bouffe.

fluidité sont légion. Chacun dispose d'une attitude propre correspondant à merveille avec son caractère. Tarzan enchaîne des gestes acrobatiques que Woody peine à imiter. Jane se révèle parfaitement niaise mais très habile alors que Timon et Pumba brillent d'un humour potache renforcé par leur apparente maladresse. Ces deux-là sont terribles ! Ils s'enchevêtrent dans un imbroglio de figures grotesques et amusantes au possible.
Les caractéristiques se chargent de chiffrer l'habileté : ollie, vitesse, rotation, figure et équilibre pourront, bien sûr, s'augmenter en collectant quelques bonus...
A persos différents, mondes différents. Jungle, navire, pizzeria, chambre géante, les 9 niveaux regorgent de raccourcis, zones secrètes et autres éléments de décors interactifs. Les spots sont nombreux, parfois complexes, mais si une mission paraît trop complexe, vous pourrez toujours tenter l'une des 173 autres ! Un perso ne pouvant pas débloquer tous les objectifs, il faut jouer avec chacun d'entre eux. Au cas où la réalité vous manque, le monde d'Olliewood vous invite à incarner un enfant normal dans un monde (presque) normal. Qu'ajouter à cela ! Serait-ce la perfection faite jeu ? Quelques bugs de collisions improbables avec le décor et des ralentissements dans une minorité de lieux forcent à retenir un peu l'enthousiasme. Si peu... Car il faut l'avouer, ce jeu comblera les enfants les moins réceptifs à ce sport et fera lorgner les parents vers le joypad de leurs *kids* !

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Sans effusion d'effets techniques. L'ensemble est mignon, coloré, varié, et les animations réussies.

SON
Du bruyant pour les djeunzs et la possibilité de sélectionner sa propre musique sur le disque dur.

JOUABILITE
Intuitive et exigeante en mode Simple, elle devient ardue en mode Pro, surtout pour les petits.

DUREE DE VIE
173 objectifs à réaliser, 213 fosses à franchir dans 10 niveaux suffisent à vous occuper longtemps.

FLIP
+ Animations nombreuses et réussies.
+ Deux types de jouabilité.
+ Bonne durée de vie.

FLOP
- Problèmes de collision avec les objets.
- Rares ralentissements.
- Trop tatillon sur le score des figures.

EN RESUME
Un véritable jeu de skate adapté aux enfants pugnaces et curieux de sports extrêmes. On aurait aimé plus de tricks et moins de bugs de collision.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT
15 / 20

Téléportation : dans le monde d'Olliewood, vous pouvez débloquer des passages dimensionnels permettant d'aller dans les mondes des dessins animés.

↑ **Des guerriers, des épées, des boules de feu... Pas de doute, on est chez *D&D* !**



Comme on dit chez les fabricants de saucisses, ne passons pas à côté des choses simples...

DUNGEONS & DRAGONS HEROES

FRED

Autant vous prévenir tout de suite : le but de ce jeu n'est pas de développer vos capacités intellectuelles... *D&D Heroes* est un concentré d'action pure, dernier rejeton spirituel de la lignée *Gauntlet* (une famille fort abâtardie par *Diablo* et autres *PSO*...). Vous vous souvenez de *Baldur's Gate Dark Alliance*, testé dans notre numéro 14 ? Ici, c'est tout pareil, sauf que, Atari oblige, la licence officielle *Donjons & Dragons* fait maintenant partie du package. On a toujours le choix entre quatre classes (guerrier, magicien, clerc ou voleur) mais, d'après les développeurs, les règles de la dernière édition du célébrissime jeu de rôles ont été incluses dans les rouages de ce titre. Là, on peut se permettre d'ébaucher un sourire narquois en se demandant à quoi cela peut-il bien servir... Pour synthétiser, nous dirons simplement que la seule caractéristique réellement importante de votre héros est sa force, suivie de près par la somme de ses points de vie. Taper, cogner, frapper, battre : le vocabulaire de votre *alter ego* en pixels n'est pas très étendu mais suffit largement pour argumenter pendant des heures avec la population locale. Hormis deux ou trois personnages non joueurs qui vous enverront faire leurs courses (va chercher épée magique au fond du donjon !), tout ce qui bouge doit être occis, si possible rapidement. En parallèle, vous devenez plus balèze, développez de nouveaux talents et semez la panique dans les rangs adverses avec vos armes magiques démentielles... Y'en a qui (Berreb...) trouvent ce genre de titres obsolètes sur le fond. Chacun ses goûts ! N'empêche qu'il n'est pas totalement inconcevable de prendre son pied à nettoyer des couloirs remplis de créatures hostiles, de voir évoluer en puissance son héros ou d'être heureux lorsque l'on trouve une chouette épée +4... Du bonheur tout simple comme on en voit de moins en moins !

La prise en main ne devrait poser aucun problème pour n'importe quel mammifère humanoïde doté d'un QI supérieur à celui d'une amibe. Toute l'action se passe sur un seul bouton, que l'on a de cesse de marteler jusqu'à ce que plus rien ne respire dans le périmètre immédiat du héros. Les mouvements spéciaux, que vous acquérez au fil du jeu, peuvent être directement assignés à une touche : impossible de se planter. Il est possible d'effectuer cet assignement à la volée même en plein combat, le jeu passant alors en mode Bullet time (ou plutôt Arrow...). *Idem* en ce qui concerne les armes secondaires. Dagues à lancer, fioles »

INFOS

DEVELOPPEUR :	ATARI
EDITEUR :	ATARI
GENRE :	ACTION/RPG
NOMBRE DE JOUEURS :	1 A 4
PRIX :	ENVIRON 60 €
DISPONIBLE :	OUI

Mortel. www.copinedegeek.com, le site qui a fait pleurer de rire la rédaction. Oui, on avoue s'y reconnaître... Autre truc cool (merci M. Tessier) : **www.merzo.net**. Un excellent site de geeks ^^



↑ Le premier boss, une espèce d'insecte qui réagit comme un taureau !



↑ L'écran de sélection du perso.

↑ Un robot qui marche à la vapeur...



↑ Les cinématiques ne sont pas très originales mais restent jolies.



↑ C'est un régal d'éclater des araignées...



↑ Lancez des couteaux pour affaiblir à distance.



↑ Aïe, vous êtes empoisonné ! Vite une potion...



↑ Votre écran de stats, fidèle au jeu de rôles papier.

SOUL CALIBUR

L'arme avec laquelle vous démarrez n'est pas vraiment un modèle de puissance et d'efficacité... Il s'agit cependant de votre arme ancestrale, unique et devenant de plus en plus performante au fil du temps. Une vingtaine de gemmes sont planquées à travers les niveaux. Transférez leur pouvoir dans votre antiquité et admirez le résultat : à la fin du jeu, vous disposerez de l'arme absolue ! Une passionnante mini-quête, à accomplir absolument...

explosives (comprendre grenades...), potions améliorant vos caractéristiques de manière ponctuelle ou permanente... Surtout, ne négligez pas la puissance de ces objets ! Leur emploi judicieux permet de se sortir de situations parfois critiques, notamment contre les boss.
De toute manière, si jamais vous vous retrouvez démuni, vous trouverez facilement un aimable commerçant qui, moyennant finances, renflouera votre stock. Attention, ça défile encore plus vite que le compte en banque de Jeff dans une boutique de chemises Paul Smith... Et forcément, on se fait toujours avoir lors de la revente. Un conseil, ne jetez rien de ce que vous ramassez dans les donjons... Votre inventaire ressemblera peut-être à une poubelle mais vous serez riche par la suite ! Investissez fréquemment dans des trousseaux de clefs, ces derniers étant assez rares à dégoter dans les niveaux et les coffres nombreux.
Pour finir la partie quincaillerie, sachez bien évidemment que les meilleurs accessoires se trouvent sur les carcasses et non dans les échoppes...
Ce *D&D Heroes* profite d'un habillage graphique réussi, bien qu'un peu assombri par une palette de couleurs assez mélancolique. Oui, c'est mieux que *Baldur* : plus beau, plus intense, plus long, possibilité de zoomer, effets lumineux raffinés... Le moteur pompe sans vergogne les effets visuels qui ont fait le succès de *Dark Alliance*. Les liquides ont donc la consistance du mercure et les flammes sont nimbées d'un joli halo de chaleur. Tout est visiblement plus fin et a bénéficié d'une rallonge polygonale. Mention spéciale aux monstres, finement modélisés et à l'intelligence rare pour

Venus Beauté Institute : Lâm est de retour sur la planète Terre ! Total look *gossbo* pour l'autre Asiat' racoleur de l'étage... Keem est jalouse, c'est plus lui « la seule plus belle » !



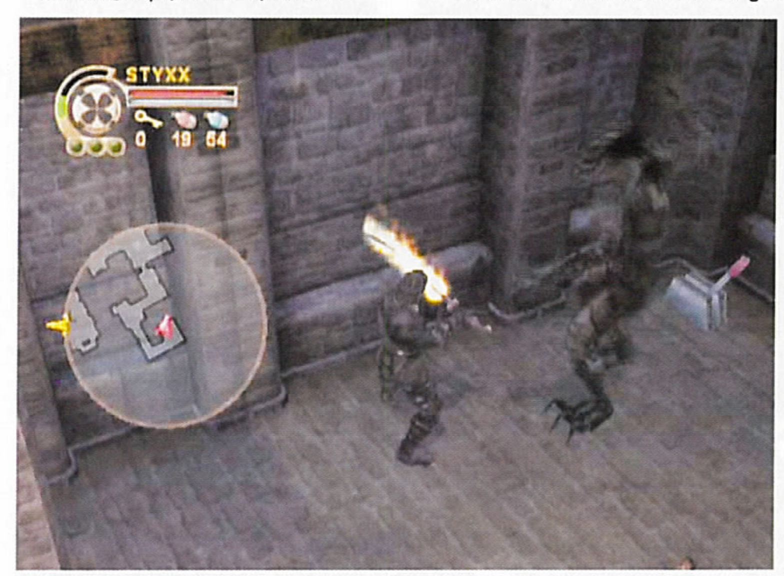
Les téléporteurs vous emmènent directement à la boutique du château.



Un piège, pas très bien dissimulé. Un peu de *timing* et ça passe sans problème.



Les effets lumineux sont assez sages dans l'ensemble. Ça manque un peu d'ambition !



Les trolls sont sensibles au feu... Cool, vous avez l'épée adéquate.



Lui, pas gentil, donc toi devoir le buter !

« Tout ce qui bouge dans votre périmètre immédiat doit être occis, et rapidement si possible. »

le genre. Les affreux se soignent, s'aident mutuellement, fuient, utilisent plusieurs types d'attaques... Animés avec goût, ils ne cessent de surprendre par la variété de leurs postures. Dommage qu'il faille les réduire à l'état de cadavre pour pouvoir les contempler ! Les points d'expérience se méritent : ils ne se laissent pas faire et ont une fâcheuse tendance à se reproduire rapidement ! La quête principale, soporifique, vous enverra démolir le portrait d'un magicien hargneux, mais de nombreuses quêtes secondaires viennent relancer l'intérêt du jeu. Sachez qu'il est possible de revenir sur ses pas, histoire de gagner quelques points d'expérience (XP) supplémentaires et de bien piller toutes les salles de trésor... Un système de téléporteurs et de points de sauvegarde assez souple permet de quitter le jeu quasiment lorsqu'on le souhaite, un raffinement appréciable en cas d'arrêt urgent de partie (repas de famille, incendie, problèmes digestifs...).
De temps en temps, vous croiserez la route d'un boss, affligeant de banalité tant dans son apparence (gros lézard, beholder, *zoizeau* préhistorique...) que dans ses tactiques d'attaque. Pas grave, ils rapportent pas mal d'XP et gardent souvent de beaux objets ! *D&D Heroes* fleure bon le jeu *old school*, réservé aux vieux *gamers*. Mais il s'avère suffisamment astucieux pour séduire les joueurs occasionnels grâce aux plaisirs basiques et immédiats qu'il suscite. Bref, un jeu vidéo honnête, robuste et agréable : c'est déjà pas mal, alors ne boudez pas votre plaisir...





VERDICT

GRAPHISME
Modélisation des persos et des décors fouillés, animation correcte. Une palette de couleurs trop fade.

SON
Musique symphonique, cris, explosions, grognements, chocs métalliques : du médiéval en 5.1.

JOUABILITE
A, A, A, A, A, A, A, A, A, A... Pause, j'ai mal au doigt et j'en profite pour changer d'épée. A, A, A, A...

DUREE DE VIE
Une bonne vingtaine d'heures en solo. Nuits blanches pour ceux qui veulent concevoir un héros efficace.

GYGAX
+ Ça fritte grave.
+ Ça fritte vraiment grave !
+ Fritter à plusieurs.

GIGOT
- Couleurs ternes.
- Ça rend pas malin...
- mais c'est pas grave !

EN RESUME
Ceux qui aiment l'odeur du donjon au petit matin seront au nirvana ! Baston non stop, bon système d'évolution, armes à la tonne : on se régale et on en redemande.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

15 / 20

Dopage : quand Stef boit trop d'Orangina, il est soudain doté de curieux pouvoirs... Il rend des textes trois plus longs que ce qui est demandé à l'origine !

VOUS ÊTES TEX.

VOUS ÊTES HAWK.

VOUS ÊTES BRUTUS.

VOUS ÊTES FLINT.

EXCLUSIF XBOX

VOUS ÊTES BRUTE FORCE.







Nous sommes en l'an 2340. Alors que plus de cinquante systèmes solaires ont été colonisés par l'homme, une invasion d'aliens menace d'inscrire tout organisme vivant sur la liste des espèces en voie de disparition. Une seule solution pour la Confédération : déployer son unité de forces spéciales. Nom de code : Brute Force. C'est-à-dire vous. Commandez quatre mercenaires intergalactiques : un soldat d'assaut, un cyborg sniper, un assassin furtif ou encore un alien sauvage. Pendant que vous dirigez ces tueurs dans plus de 20 missions à travers 6 mondes exotiques, votre expérience du combat en escouade va être sévèrement mise à l'épreuve. En mode solo ou en coopération avec des amis, le ton ne tardera pas à monter et la situation va vite virer au critique. Et si vous en voulez plus, faîtes donc un tour sur Xbox *Live*, histoire de télécharger de nouvelles missions ou des campagnes complètes. Vous allez vivre une expérience unique, une épopée d'une intensité telle que seule la Xbox® pouvait lui donner corps. Alors bonne chance à vous. A vous quatre.



PLAY MORE

www.xbox.com/fr/bruteforce

XHAUSTIF

Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un récapitulatif des tests déjà effectués.



Les tout meilleurs jeux dans chaque catégorie. Les élites dépendent aussi des goûts de la rédac. Et même un jeu avec une très bonne note n'est pas certain de récolter cet honneur.



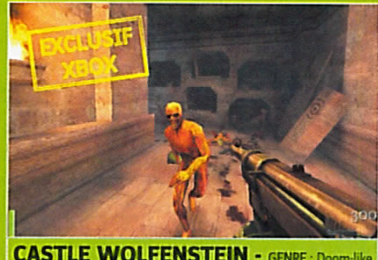
BRUTE FORCE - GENRE : action/stratégie
TEST : n°18 DEMO : n°18 - VERDICT : 16/20



BUFFY - GENRE : action/aventure - TEST : n°6
DEMO : non - VERDICT : 17/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
007 : ESPION POUR CIBLE	action	non	n°5	14/20
007 : OPERATION NIGHTFIRE	action	non	n°10	16/20
4X4 EVO 2	course	non	n°5	10/20
AGGRESSIVE INLINE	sport	n°8	n°7	13/20
ALIENS VS PREDATOR	stratégie	non	n°19	10/20
ALL STAR BASEBALL 2003	sport	non	n°6	11/20
AMPED	sport	n°2	n°1	16/20
ARTIC THUNDER	action	non	n°2	6/20
ATV2	course	n°11	n°13	15/20
AZURIK	action/aventure	non	n°6	4/20
BALDUR'S GATE	action/RPG	non	n°14	15/20
BATMAN DARK TOMORROW	action	non	n°16	4/20
BATMAN VENGEANCE	action	non	n°2	11/20
BATTLE ENGINE AQUILA	action	n°7 et 11	n°11	13/20
BIG MUTHA TRUCKERS	action	non	n°12	13/20
BLADE 2	action	non	n°8	8/20
BLINX	action/réflexion	n°11	n°9	15/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
CRAZY TAXI 3	action	n°7	n°7 et 16	11/20
CRIMSON SEA	action	non	n°7	11/20
DARK ANGEL	action/aventure	non	n°15	12/20
DARK SUMMIT	action	n°5	n°1	12/20
DAVE MIRRA 2	sport	n°2	n°1	4/20
DAVID BECKHAM SOCCER	sport	non	n°4	11/20
DEAD OR ALIVE 3	baston	n°3	n°1	16/20
DEAD TO RIGHTS	action/aventure	non	n°11	16/20
DEADLY SKIES	action	n°4	n°2	14/20
DEATHROW	sport	n°9	n°8	8/20
DEFENDER	action	non	n°15	11/20
DIE HARD VENDETTA	Doom-like	non	n°18	5/20
DOA XTREME BEACH VOLLEY	sport	non	n°14	15/20
DR MUTO	plates-formes	n°14	n°13	13/20
DYNASTY WARRIORS 3	action	non	n°9	13/20
EGGO MANIA	réflexion	non	n°8	8/20
ENCLAVE	action/aventure	n°6	n°6	16/20



CASTLE WOLFENSTEIN - GENRE : Doom-like
TEST : n°17 - DEMO : n°15 - VERDICT : 17/20



HALO - GENRE : action - TEST : n°1 -
DEMO : n°4 VERDICT : 19/20



STAR WARS KOTOR - GENRE : RPG
TEST : n°20 - DEMO : non - VERDICT : 18/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
BLOOD OMEN 2	action/aventure	non	n°2	14/20
BLOODRAYNE	action/aventure	non	n°12	11/20
BLOODWAKE	action	n°2	n°1	11/20
BMX XXX	sport	non	n°11	11/20
BRAQUAGE A L'ITALIENNE	course	n°19 et 20	n°20	8/20
BRUCE LEE	action	non	n°6	4/20
BURNOUT 2	course	non	n°16	15/20
BURNOUT	course	non	n°3	12/20
CAPCOM VS SNK 2 EO	baston	non	n°13	14/20
CEL DAMAGE	action	n°3	n°2	6/20
CHASE	action	n°8 et 9	n°8	8/20
CIRCUS MAXIMUS	course	n°6	n°6	6/20
COLIN MCRAE 3	course	n°8 et 14	n°9 et 16	14/20
COMMANDOS 2	stratégie	non	n°7	16/20
CONFLICT DESERT STORM	action/stratégie	n°6	n°7	16/20
COUPE DU MONDE	sport	non	n°4	15/20
CRASH BANDICOOT	action	n°5	n°3	13/20
CRASH	action	n°4	n°3	12/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
ESPN SNOWBOARDING 2	sport	non	n°3	10/20
ESPN WINTER SPORTS	sport	non	n°2	5/20
EVIL DEAD	action	non	n°18	9/20
F1 2002	course	n°4	n°2	14/20
F1 CARREER CHALLENGE	course	non	n°17	5/20
FIFA 2003	sport	non	n°9	16/20
FILA TENNIS	sport	non	n°9	6/20
FIREBLADE	action	n°12	n°13	8/20
FOURMIZ	course	non	n°6	5/20
FREEDOM FIGHTERS	action	n°21	n°20	14/20
FURIOUS KARTING	course	n°10	n°11	10/20
FUTURAMA	action/aventure	n°17	n°18	11/20
FUZION FRENZY	action	n°1	n°1	8/20
GAUNTLET DARK LEGACY	action	non	n°6	8/20
GENMA ONIMUSHA	action/aventure	non	n°1	15/20
GHOST RECON	action/stratégie	n°11 et 14	n°10	15/20
GODZILLA	action	non	n°16	10/20
GROUP S CHALLENGE	course	non	n°20	11/20

L'œil et le bon : au cas où une ou plusieurs erreurs se seraient malicieusement glissés dans ces pages, n'hésitez pas à nous en faire part. Une seule adresse pour cela : xboxmag.@futurenet.fr.



JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
GUN METAL	action	n°6	n°4	14/20
GUN VALKYRIE	action	n°3	n°3	13/20
HARRY POTTER 2	action/aventure	non	n°10	15/20
HITMAN 2	action/aventure	n°8	n°8	14/20
HULK	action	n°17	non	14/20
HUNTER : THE RECKONING	action	n°7	n°5	16/20
INDIANA JONES	action/aventure	n°13 et 17	n°13	14/20
ISS 2	sport	non	n°3	8/20
JEDI OUTCAST	action/aventure	non	n°9	13/20
JET SET RADIO FUTURE	action	n°5	n°2	16/20
JURASSIC PARK	stratégie	n°17	n°14	13/20
KAT LA ROUGE	action	non	n°3	10/20
KELLY SLATER PRO SURFER	sport	non	n°8	15/20
KO KINGS 2002	sport	non	n°2	15/20
KUNG FU CHAOS	action	n°15 et 17	n°15	15/20
L'ENTRAINEUR 2001/2002	stratégie	non	n°3	15/20
LA GRANDE EVASION	action/aventure	n°18	n°20	7/20
LARGO WINCH	aventure	non	n°8	10/20

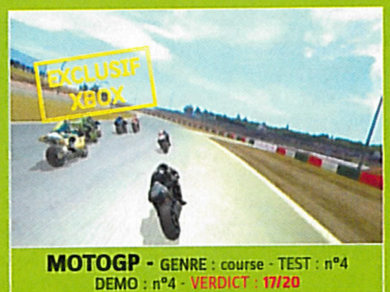
JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
MIDTOWN MADNESS 3	course	non	n°18	12/20
MIKE TYSON BOXING	sport	non	n°5	8/20
MINORITY REPORT	action	non	n°16	9/20
MONOPOLY PARTY	jeu de société	non	n°11	7/20
MORTAL KOMBAT	baston	non	n°13	13/20
MURAKUMO	action	non	n°16	3/20
MX 2002	course	non	n°4	4/20
MX SUPERFLY	course	n°14	n°12	4/20
MYST III EXILE	aventure	non	n°8	14/20
NBA 2K3	sport	non	n°13	13/20
NBA INSIDE DRIVE	sport	n°12	n°10	8/20
NBA LIVE 2002	sport	non	n°2	14/20
NBA LIVE 2003	sport	non	n°10	16/20
NBA STREET 2	sport	non	n°16	16/20
NEED FOR SPEED PI 2	course	non	n°8	13/20
NEW LEGENDS	action/aventure	non	n°6	5/20
NFL 2K3	sport	non	n°13	16/20
NFL FEVER 2003	sport	non	n°9	16/20



MGS 2 SUBSTANCE - GENRE : action/stratégie
TEST : n°12 - DEMO : non - VERDICT : 17/20



MORROWIND - GENRE : RPG
TEST : n°8 - DEMO : non - VERDICT : 17/20



MOTOGP - GENRE : course - TEST : n°4
DEMO : n°4 - VERDICT : 17/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX	action/aventure	non	n°8	13/20
LEGENDS OF WRESTLING II	baston	non	n°13	7/20
LEGENDS OF WRESTLING	baston	non	n°6	4/20
LES DEUX TOURS	action	non	n°13	14/20
LES SIMS	gestion	non	n°14	14/20
LOONS	action	n°10	n°7	10/20
MACE GRIFFIN	action/Doom-like	non	n°19	10/20
MAD DASH RACING	course	n°1	n°1	9/20
MADDEN 2003	sport	n°9	n°7	13/20
MADDEN 2004	sport	non	n°20	16/20
MARVEL VS CAPCOM 2	baston	non	n°10	13/20
MATRIX	action	non	n°16	11/20
MATT HOFFMAN BMX 2	sport	n°12	n°7	13/20
MAX PAYNE	action	n°5	n°1	16/20
MECHASSAULT	action	n°15	n°10	16/20
MEDAL OF HONOR	action	non	n°10	16/20
MICRO MACHINES	course	n°10	n°10	11/20
MIDNIGHT CLUB II	course	non	n°18	15/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
NHL 2002	sport	non	n°2	14/20
NHL 2003	sport	non	n°7	13/20
NHL 2004	sport	non	n°20	15/20
NHL 2K3	sport	non	n°13	15/20
NHL HITZ 2002	sport	n°1	n°2	15/20
NHL HITZ 2003	sport	non	n°9	13/20
NICKELODEON	action	non	n°10	5/20
NIGHTCASTER	action/aventure	non	n°5	11/20
OBI-WAN : STAR WARS	action/aventure	non	n°2	12/20
ODDWORLD	aventure	n°3	n°1	15/20
OTOGI	action	n°19	n°20	14/20
OUTLAW GOLF	sport	non	n°11	12/20
OUTLAW VOLLEYBALL	sport	n°20	n°20	11/20
PARIS DAKAR 2	course	n°2	non	4/20
PHANTASY STAR ONLINE	RPG	non	n°18	15/20
PHANTOM CRASH	action	non	n°12	14/20
PIRATES DES CARAIBES	action/aventure	non	n°20	11/20
PRISONER OF WAR	action/aventure	non	n°6	12/20



MOTOGP 2 - GENRE : course - TEST : n°16
DEMO : n°16 - VERDICT : 18/20




PANZER DRAGOON ORTA - GENRE : action
TEST : n°13 - DEMO : n°13 et 14 - VERDICT : 16/20



RACING EVOLUZIONE - GENRE : course
TEST : n°12 - DEMO : n°14 et 16 - VERDICT : 17/20

Disparu : par volonté de simplification, le tableau de notre rubrique Xhaustif a été restructuré différemment. Vous en pensez quoi ?

XHAUSTIF (SUITE)



Ça y est ! La barre des 15 jeux Elites est franchie. Pour ceux qui viennent juste d'acheter leur Xbox, le choix est déjà difficile. Surtout pensez à commencer par ceux là !



SOUL CALIBUR II - GENRE : baston
TEST : n°20 - DEMO : n°20 - VERDICT : 17/20



SPLINTER CELL - GENRE : stratégie
TEST : n°10 - DEMO : n°9 - VERDICT : 18/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
PRO BEACH SOCCER	sport/arcade	non	n°19	7/20
PROJECT GOTHAM	course	n°1	n°1	16/20
PROJECT ZERO	action/aventure	non	n°15	15/20
QUANTUM REDSHIFT	course	n°11	n°8	15/20
RALLISPORT CHALLENGE	course	n°4	n°2 et 16	16/20
RALLY FUSION	course	non	n°12 et 16	13/20
RAYMAN 3	plates-formes	non	n°14	16/20
RED CARD SOCCER	sport	non	n°6	10/20
RED FACTION 2	Doom-like	n°17	non	11/20
REIGN OF FIRE	action	n°12	n°9	7/20
ROBOTECH BATTLECRY	action	non	n°10	14/20
ROCKY	sport	n°12	n°9	15/20
ROGER LEMERRE 2003	stratégie	non	n°10	13/20
ROLAND GARROS 2003	sport	non	n°20	5/20
ROLLER COASTER TYCOON	gestion	non	n°15	5/20
SAVAGE SKIES	action	non	n°14	5/20
SEABLADE	action	non	n°16	12/20
SEGA GT 2002	course	n°9	n°10 et 16	13/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
SW CLONE WARS	action	n°17	non	12/20
SW JEDI STARFIGHTER	action	n°7	n°5	11/20
SX SUPERSTAR	course	non	n°18	10/20
TAO FENG	baston	n°16	n°16	13/20
TAZ WANTED	action	n°7	n°6	10/20
TENNIS MASTERS SERIES 2003	sport	n°10	n°7	13/20
TERMINATOR	action	non	n°9	7/20
TEST DRIVE OVERDRIVE	course	non	n°5	9/20
TETRIS WORLD	réflexion	non	n°8	7/20
THE HOUSE OF THE DEAD 3	action	non	n°14	14/20
THE SIMPSONS	action	non	n°2	5/20
THE THING	action/aventure	non	n°7	12/20
TIGER WOODS 2003	sport	n°11	n°10	17/20
TIGER WOODS 2004	sport	n°21	n°20	17/20
TIMESPLITTERS 2	action	non	n°9	16/20
TOCA RACE DRIVER	course	n°14	n°14	16/20
TOEJAM & EARL III	plates-formes	n°12	n°13	11/20
TONY HAWK 3	sport	non	n°2	15/20



STEEL BATTALION - GENRE : simulation
TEST : n°14 - DEMO : non - VERDICT : 18/20



TUROK - GENRE : action - TEST : n°7
DEMO : non - VERDICT : 17/20



YAGER - GENRE : action - TEST : n°15
DEMO : n°15 - VERDICT : 17/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
SERIOUS SAM	action	non	n°10	14/20
SHADOW OF MEMORIES	aventure	non	n°7	13/20
SHENMUE II	action/aventure	n°13	n°14	16/20
SHREK SUPER PARTY	action	non	n°15	8/20
SHREK	action	non	n°2	4/20
SILENT HILL 2	action/aventure	non	n°7	15/20
SLAM TENNIS	sport	non	n°5	12/20
SOCCER SLAM	sport	non	n°8	15/20
SOLDIER OF FORTUNE II	Doom-like	non	n°19	9/20
SPEED KINGS	course	n°17	non	6/20
SPIDER-MAN	action	n°6 et 14	n°4	13/20
SPLASHDOWN	course	n°12	n°6	13/20
SPY HUNTER	action	non	n°6	7/20
SSX TRICKY	course	non	n°4	16/20
STARSKY & HUTCH	action	non	n°18	12/20
STATE OF EMERGENCY	action	non	n°15	8/20
STREETHOOPS	sport	n°6	n°8	13/20
SUPERMAN	action	non	n°11	10/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
TONY HAWK 4	sport	non	n°10	14/20
TOTAL IMMERSION RACING	course	non	n°10	11/20
TOUR DE FRANCE	sport	non	n°5	9/20
TOXIC GRIND	sport	non	n°11	4/20
TRANSWORLD SNOWBOARDING	sport	non	n°9	17/20
TRANSWORLD SURF	sport	non	n°1	12/20
TY LE TIGRE DE TASMANIE	action	n°10	n°10	13/20
UFC TAPOUT	baston	non	n°6	12/20
UNREAL CHAMPIONSHIP	action	non	n°10	16/20
VEXX	plates-formes	13	n°14	15/20
V-RALLY 3	course	n°15	n°15	12/20
WAKEBOARDING UNLEASHED	sport	n°17	non	14/20
WHACKED!	action	non	n°11	8/20
WORLD RACING	course	non	n°13	14/20
WORLD SNOOKER 2003	sport	non	n°18	8/20
WRECKLESS	action	n°2	n°2 et 16	15/20
WTA TENNIS	sport	non	n°6	4/20
WWE RAW	baston	non	n°8	11/20

Désaccord : même si *DOA 3* n'est pas classé Elite comme son concurrent *Soul Calibur II*, il reste le jeu de baston préféré de Berreb. Peut-être parce qu'il décime toujours la rédac entière avec Tina, la super catcheuse !

Offrez le meilleur à votre Xbox au meilleur prix



ABONNEMENT DECOUVERTE 4 NUMEROS

❑ OUI, je m'abonne pour **4 numéros à Xbox Magazine avec son DVD** au prix de 26,95 € seulement au lieu de 36 € - Je réalise une économie de 9,05 €

Je règle ma commande par :

❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat à l'ordre de FUTURE France

❑ carte bancaire N° : . . . . / . . . . / . . . . / . . . . / date de Validité : . . / . .

Votre magazine Xbox parait toutes les 4 semaines environ. En fonction de la date d'enregistrement de votre abonnement, votre premier numéro a recevoir sera soit le numéro à paraître, soit le numéro suivant, quelques semaines plus tard.

Nom : ________________ Prénom : ________________

Adresse : ________________

Code Postal : ________________ Ville : ________________

E-mail : ________________

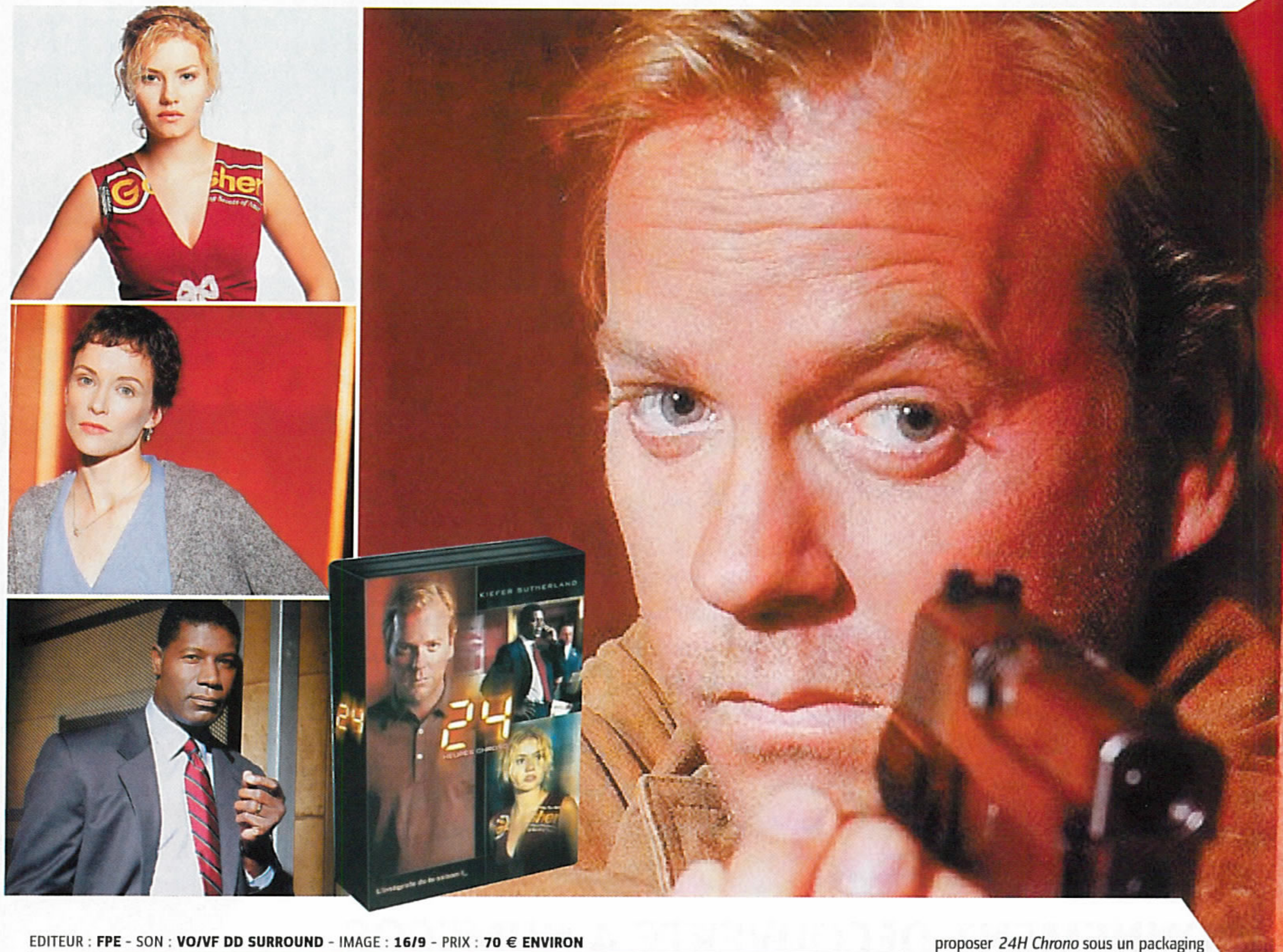
Date : ________________ **Signature** (obligatoire) **:**

Chaque numéro de X-Box Magazine est en vente au prix de 9 € (mars 2002). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/03. Pour l'étranger nous consulter au 01 46 72 50 89. En application l'Article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.

A retourner accompagné de votre règlement à : Service Abonnement
26, Boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry sur Seine cedex
01 46 72 50 89 (Fax : 01 49 60 10 55 - e-mail : futurenet@abocom.fr)

UPA21

REDACTEUR : JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



EDITEUR : **FPE** - SON : **VO/VF DD SURROUND** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **70 € ENVIRON**

24 H CHRONO

Sale journée pour Jack Bauer. Agent fédéral, plus qu'un job, c'est un sacerdoce !

Pour l'agent fédéral Jack Bauer, cette journée sera la plus longue de sa vie. 24 heures à lutter contre la tentative d'assassinat sur un candidat à la présidence. 24 heures vécues minute après minute...

LE FILM. On l'a attendu de longs mois, ce messie télévisé. Surtout ceux qui avaient loupé sa diffusion sur Canal+, l'an dernier. Annoncé officiellement comme un chef-d'œuvre télévisuel, *24H Chrono* propose quelques vraies bonnes idées audacieuses. L'unité de temps, tout d'abord, même si la série se livre parfois à une sacrée gymnastique pour la respecter. Et ensuite le ton adulte, très noir et dur parfois, qui sied bien à cette intrigue d'espionnage. Pour le reste, il faut bien avouer que, à l'exception d'une poignée de scènes mémorables, *24H Chrono* s'enfonce parfois dans les redites, les ficelles scénaristiques énormes et les intrigues secondaires lourdingues. Chef-d'œuvre, vraiment ? Non, certainement pas. Mais un sacré bon moment de télé, avec un personnage inoubliable et de très gros moyens dignes du cinéma. A l'heure où Hollywood caresse un public de plus en plus jeune, la TV prouve ici qu'elle peut se montrer plus mature que son grand frère. C'est déjà beaucoup !

LE DVD. Premier constat positif : FPE a abandonné (provisoirement ?) son concept de paires de coffret pour proposer *24H Chrono* sous un packaging unique. A moindre frais, donc.
Quant aux DVD eux-mêmes, au nombre de six, ils proposent 24 épisodes à l'image remarquable pour une série, et compatible 16/9 de surcroît, contrairement à la diffusion TV. Evidemment, on n'atteint pas l'excellence de certains films de cinéma au format DVD, mais la qualité est au rendez-vous. En matière de son, on peut regretter que le DD 5.1 ne soit pas disponible, comme c'est le cas pour certaines séries. Mais le Surround remplit ici très bien son office. Reste deux suppléments disponibles dans le dernier DVD : une fin alternative (on l'a échappé belle !) et une présentation de la série par Kiefer Sutherland. Maigre... Espérons que la saison 2, déjà disponible en zone 2 et en anglais, mais encore inédite chez nous, sera un peu plus garnie.

SITE
www.fox.com/24

Buffy *maniac* : la série préférée de la rédac n'a pas connu beaucoup d'échos ces derniers mois. Mais on attend avec impatience le jour où Yann devra monter la page de l'ultime saison, la 7 !



ED. : **DREAMWORKS** - SON : **VO/VF DD 5.1 - VO DTS** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **30 € ENV.**

ARRETE-MOI SI TU PEUX EDITION COLLECTOR

Un parfum de légèreté



Brisé par le divorce de ses parents, le jeune Frank Abagnale Jr quitte sa ville natale pour entamer une carrière d'escroc. Il sera tour à tour pilote de ligne, avocat célèbre et chirurgien réputé, le tout avant l'âge de 19 ans. **LE FILM.** *Arrête-moi...* est inspiré d'un personnage célèbre aux USA, probablement l'un des plus fameux escrocs du xxe siècle. Vous nous en direz tant. Car à la vision de ce film, il est évident que ce qui intéresse surtout Spielberg, ce n'est pas tant la peinture réaliste d'une vie, mais les thèmes récurrents dans son œuvre de la famille désunie et du traumatisme d'enfance. Comme *Hook*, l'alternative demeure l'imagination. Ici, une vie d'escroc à la fragrance très *sixties* et tout en nuance. C'est d'ailleurs ce qui distingue *Arrête-moi...* de *Hook* : Spielberg n'oublie pas d'y amuser le spectateur, et le film se regarde comme une petite performance de délicatesse et d'humour. A ce titre, Leonardo di Caprio pourrait tout à fait passer pour un James Stewart jeune, et le film tout entier pour du Capra pur jus. Ce n'est pas un mince compliment. **LES DVD.** Une bien jolie image pour ce superbe DVD. Définition parfaite, contrastes très réussis et compression nulle, c'est un sans faute. Et le meilleur reste à venir car, pour une fois, un éditeur propose du DTS en VO, avec une pêche et une précision formidables. Et pour les inconditionnels de la VF, signalons que le Dolby Digital s'en sort également très bien... En supplément, cette édition collector propose essentiellement un documentaire sympathique de Laurent Bouzereau, malheureusement fragmenté en plusieurs petits thèmes. Une habitude de plus en plus courante et fort regrettable. Les autres bonus sont plus anecdotiques.

SITE
www.dreamworks.com/catchthem

EDITEUR : **DREAMWORKS** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENV.**

LE CERCLE

Sadako *Does America* !

Parmi les adolescents, il est dit qu'une mystérieuse cassette vidéo aurait le pouvoir de tuer en sept jours. Une journaliste mène l'enquête sur cette légende urbaine.
LE FILM. A la seule lecture du résumé ci-dessus, la parenté du *Cercle* avec son homologue japonais, *Ring*, apparaît comme évidente. Et on ne peut que s'en féliciter. Car si le remake américain prend bien soin d'expliciter à loisir certains points obscurs du scénario, il n'oublie pas de reprendre à la lettre la recette très efficace de l'opus nippon : une absence d'humour totale. Bref, *Le Cercle* est conçu pour faire peur, très peur. Les fans de *Ring* ne s'y laisseront pas prendre pour autant, mais l'initiative mérite d'être signalée, tant elle devient rare à Hollywood. Dans les plus, notons la présence de Naomie Watts, remarqué dans le *Mulholland Drive* de Lynch. Et, dans les moins, le reste du casting, plus discutable, et certains effets spéciaux trop friqués et un peu toc. *Ring* avait fait bien mieux en son temps avec trois bouts de ficelle...
LE DVD. Un très joli DVD, mais c'est décidément la norme en cette fin d'année. Superbes contrastes et définition impeccable, sans problèmes de compression. Malheureusement, les bandes-son ont perdu le DTS entre la zone 1 et la zone 2, même si le Dolby s'en sort honorablement pour poser l'ambiance du film. Quant aux suppléments, ils sont assez misérables, avec un montage de scènes coupées esthétisant mais peu pratique et quelques bandes-annonces de films proposés par Dreamworks. Evidemment, aucune mention au Ring japonais, ce qui aurait pu éclairer le spectateur distrait sur les origines du film.

SITE :
www.ring-themovie.com



EN BREF

RING 0

Après un *Ring 2* franchement décevant, ce *Ring 0* prend le parti de revenir aux sources du mythe. Vraie ou fausse bonne idée ? A voir... Si on évite le côté démonstratif du second opus, c'est pour mieux se concentrer sur la genèse de Sadako, avant qu'elle ne devienne un esprit maléfique incarné dans une cassette maudite. A l'origine, simple jeune fille habité par un puissant pouvoir, Sadako était une sorte de Carrie japonaise. Et le film de sacrifier parfois la terreur pure au profit du drame mélo... La recette Ring atteint là ses limites, mais le résultat aurait franchement pu être pire. A louer, en attendant la sortie de *Dark Water*, infiniment supérieur. A noter que *Ring 0* est également disponible dans le coffret *Ring*, actuellement dans les bacs.
Prix : 23 € env.

MAFIA BLUES 2, LA RECHUTE

Mafia Blues 2 possède un intérêt documentaire, puisqu'il affiche sur 1h30 la déchéance d'un grand comédien, Robert de Niro. A l'auto-parodie du premier épisode, cette suite ajoute des tonnes de gags pas drôles perdus au sein d'une intrigue confuse, qui semble se moquer mollement des séries sur la mafia. Qui a parlé des *Soprano* ? Malheureusement, le film n'arrive pas à la cheville de ces derniers, et de Niro se retrouve cantonné à une série de mimiques ridicules, quand il ne se retrouve pas à chanter et danser *West Side Story*. A voir et à comparer avec *Il Etait une Fois en Amérique*. S'agit-il du même homme, ou un scientifique fou l'a-t-il cloné ?
Prix : 25 € env.



Running gag : c'est officiel, Spielberg va bientôt se remettre derrière la caméra pour une Arlésienne nommée *Indy 4*. On y croira quand on le verra... Heureusement, la trilogie sort en DVD en novembre !

PROJEXION PRIVEE

EN BREF

ALIAS - LE PILOTE

Avant d'entamer la diffusion en DVD de l'intégrale de la saison 1, Buena Vista nous propose ce pilote de la série *Alias*. Tout juste de quoi faire office de *teaser*, tant les bonnes choses côtoient ici des réserves assez importantes. Point positif, le charme et le dynamisme de Jennifer Garner, ainsi qu'une peinture assez cruelle de l'espionnage... Mais on est tout de même loin de *24H Chrono* ! Et les producteurs d'imposer par-dessus cette trame des chansons glamours, une délicatesse de mauvais aloi et quelques grosses ficelles scénaristiques. La série demeure néanmoins agréable, et proposée ici en 16/9. Nous en reparlerons avec plaisir lors de la sortie du coffret. **Prix : 15 € environ**





DEEP SPACE NINE SAISON 4

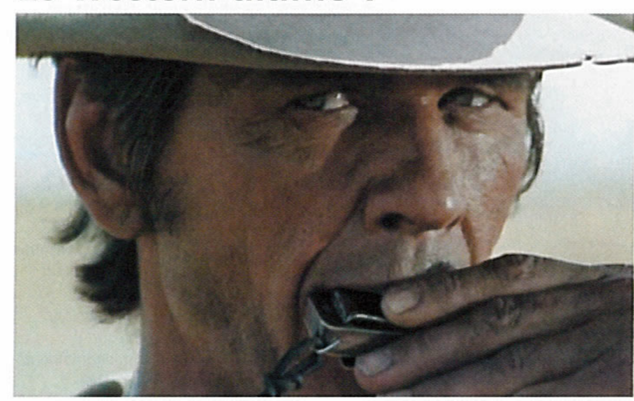
Depuis des mois, on vous tarabuste avec la qualité de DS9, peut-être la meilleure série *Star Trek* de tous les temps. Depuis des mois, on vous annonce une saison où la qualité passe du très correct au parfois génial. Eh bien nous y sommes ! La saison 4 sonne l'arrivée de Worf, le Klingon de Next Generation et, avec lui, un véritable renouveau musclé. La guerre contre le Dominion prend désormais un tour très militaire, et les deux premiers épisodes, au cours desquels les Klingons s'excitent sur la station DS9, demeurera comme l'un des meilleurs du genre. Quant aux coffrets proposés par Paramount, ils sont toujours aussi superbes, et combleront les collectionneurs.
Prix : 100 € env.



ED. : **PARAMOUNT** - SON : **VO DD 5.1 / VF DD MONO 2.0** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **28 € ENV.**

IL ETAIT UNE FOIS DANS L'OUEST EDITION COLLECTOR

Le western ultime ?



Trois hommes à l'arrivée d'un train. Celui qui en descend joue de l'harmonica, mais ne tarde pas à faire tonner son revolver. Une vengeance est en marche.
LE FILM. *Allelujah* ! *Il Etait une Fois dans l'Ouest* arrive enfin en DVD ! Une longue attente pour ceux qui le considèrent comme le meilleur western jamais tourné. Un jugement vrai et faux à la fois. Parce qu'*Il Etait une Fois dans l'Ouest* vaut plus et moins que cela. Moins, car il n'est pas tant un vrai western qu'un chant du cygne, une revisite du genre par un Italien nostalgique et désenchanté. Marginal, donc. Et plus, parce que le film vaut autant pour sa référence directe au cinéma américain que pour ses emprunts aux films de samouraïs japonais (une habitude, depuis *Pour une Poignée de Dollars*) et à la tragédie classique. Car *Il Etait une Fois dans l'Ouest* est avant tout une tragédie : Leone le disait lui-même, les personnages savent tous, dès le début, qu'ils sont voués à la mort. Le reste est le long récit d'un mécanisme implacable. Et le cinéma de genre ne s'en est jamais vraiment remis...
LE DVD. Grâce en soit rendu au dieu du DVD, mais celui-ci est une réussite aussi incroyable qu'inattendue. En terme d'image, c'est d'une qualité de restauration qu'on a connue qu'avec *Lawrence d'Arabie* et *2001, L'Odyssée de l'Espace*. La VO 5.1 est excellente, tant elle supporte avec enthousiasme la musique de Morricone. La VF n'est qu'en mono, mais propose un doublage quasiment plus satisfaisant que les voix originales. Quant aux suppléments, ils sont riches de plusieurs excellents documentaires et d'un commentaire audio de plusieurs cinéastes et spécialistes du genre. *Allelujah*, on vous dit !

SITE
www.sergioleone.net

EDITEUR : **WARNER** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENV.**

IL ETAIT UNE FOIS EN AMERIQUE

L'Amérique nostalgique de Leone

Du début du siècle jusqu'aux années 60, l'ascension d'une bande de voyous juifs new-yorkais et, à travers eux, une certaine idée de l'Amérique.
LE FILM. *Allelujah ! Il Etait une Fois en Amérique* arrive enfin en DVD ! Vous avez déjà lu la formule quelque part ? C'est normal, 2003 restera l'année de Leone sur support numérique. Et s'il est un film au moins aussi réussi que son *Il Etait une fois dans l'Ouest*, c'est bien cet ultime opus, d'une beauté nostalgique à nulle autre pareille dans le cinéma de genre. C'est bien simple, *Il Etait une Fois en Amérique* est peut-être l'un des plus beaux films qui soient, tant grâce à sa reconstitution qu'à son interprétation miraculeuse (Robert De Niro et James Woods). Mais la force ultime de cette perle, c'est son pouvoir évocateur, capable de brasser d'un même élan une vision ambiguë de l'Amérique, une nostalgie incroyable et un hommage global aux films de gangsters de Hollywood. Enfin, il y a le sourire de Bob De Niro lors de ce plan final, une image qui restera longtemps gravée dans votre esprit. Décidément, il est des expériences cinématographiques que personne ne devrait manquer.
LE DVD. Warner a pris le parti de partager le film en deux DVD à cause de sa longueur, quelques 3h40, tout de même. Bien leur en a pris, tant la compression demeure excellente. En revanche, l'éditeur aurait pu s'abstenir de pratiquer sa coupe au pire moment possible : au cœur d'une scène d'action... Côté son, c'est du Dolby Digital 5.1 en VO comme en VF, avec une réussite égale pour les deux pistes. En guise de suppléments, on hérite du commentaire audio d'un spécialiste (non sous-titré) et d'un documentaire sur Leone sympa mais un peu court.

SITE
www.sergioleone.net



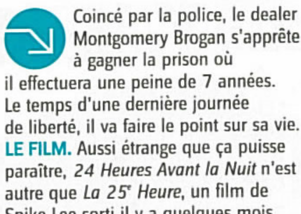
Once upon a time : Sergio Leone est mort, mais son esprit demeure intact. Ainsi, Fred Brunet a-t-il pour projet de filmer *Once Upon a time in the MOX*, avec Keem en string de cuir. C'est un genre...



EDITEUR : **BUENA VISTA** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENV.**

24 HEURES AVANT LA NUIT

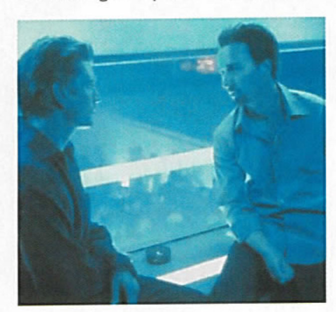
Le jour le plus long

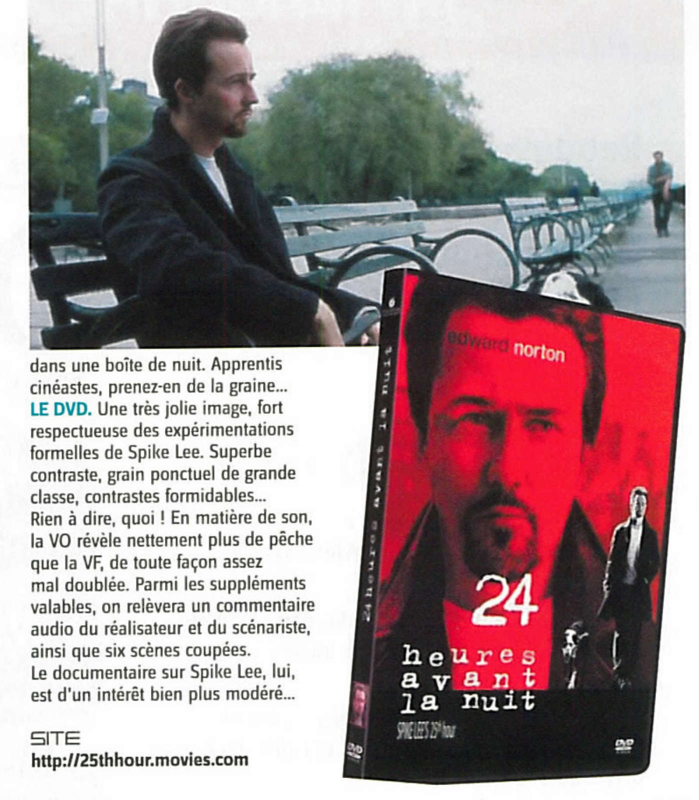


Coincé par la police, le dealer Montgomery Brogan s'apprête à gagner la prison où il effectuera une peine de 7 années. Le temps d'une dernière journée de liberté, il va faire le point sur sa vie. **LE FILM.** Aussi étrange que ça puisse paraître, *24 Heures Avant la Nuit* n'est autre que *La 25e Heure*, un film de Spike Lee sorti il y a quelques mois sur les écrans. Parfois, la politique des éditeurs DVD n'est pas très claire... Bref, cette cuvée-là fait partie des meilleurs de Spike Lee, quel qu'en soit le titre. Et comme le bonhomme demeure un cinéaste passionnant, inventif et audacieux, il faut bon découvrir cet hymne à New York, orchestré à travers 24 heures de la vie d'un futur détenu. Cet adieu à la grande pomme opéré sur fond de Ground Zero, Spike Lee le filme à grands renforts de scènes mémorables dans le fond comme la forme, avec en points d'orgues une confrontation à travers un miroir entre le héros et son inconscient le plus teigneux (qui a dit Gollum ?), et une longue séquence de virtuose dans une boîte de nuit. Apprentis cinéastes, prenez-en de la graine... **LE DVD.** Une très jolie image, fort respectueuse des expérimentations formelles de Spike Lee. Superbe contraste, grain ponctuel de grande classe, contrastes formidables... Rien à dire, quoi ! En matière de son, la VO révèle nettement plus de pêche que la VF, de toute façon assez mal doublée. Parmi les suppléments valables, on relèvera un commentaire audio du réalisateur et du scénariste, ainsi que six scènes coupées. Le documentaire sur Spike Lee, lui, est d'un intérêt bien plus modéré...

SITE
http://25thhour.movies.com







LES AUTRES SORTIES DU MOIS



EVIL DEAD 2 - ULTIMATE EDITION
EDITEUR : STUDIO CANAL VIDEO
AVIS : Toutes les occasions de redécouvrir le chef-d'œuvre de Sam Raimi sont bonnes. Spider-Man devrait en rougir de honte...



GLADIATOR - ED. SUPERBIT
EDITEUR : GCTHV
AVIS : Le DVD Superbit de *Gladiator*, avec une image optimisée et surtout, un son de grande classe, en Dolby c<omme en DTS. Mais aucun bonus, comme d'habitude.



GREASE 2
EDITEUR : PARAMOUNT
AVIS : On a souvent taxé l'auteur de cette rubrique de méchanceté aiguë. Ce mois-ci, il fera donc grève de mauvais esprit, et ne jettera aucun venin sur cette cible pourtant facile.



PLAYTIME
EDITEUR : WILD SIDE
AVIS : Jacques Tati est un peu passé de mode de nos jours, et c'est regrettable, tant le bonhomme a su bouleverser en son temps les données de l'humour. A redécouvrir.



QUATRE GARÇONS DANS LE VENT
EDITEUR : WILD SIDE
AVIS : On ne parle pas souvent de comédies musicales dans le *MOX*, mais cette ode géniale aux Beatles mérite bien qu'on y revienne le mois prochain.



LE ROI LION - ED. COLLECTOR
EDITEUR : BUENA VISTA
AVIS : Une énorme édition pour cet immense succès de Disney. Nos souvenirs étant assez vagues, au demeurant, on le revoit et on vous en parle le mois prochain.



LES SIMPSONS - SAISON 3
EDITEUR : FPE
AVIS : Les saisons des *Simpsons* se font désirer, c'est un fait. A ce rythme, on n'est pas prêt d'en voir le bout ! Mais quand on aime, on ne compte pas, si ?



STUPEURS ET TREMBLEMENTS
EDITEUR : STUDIO CANAL
AVIS : Un film français très sympathique adapté du roman d'Amélie Nothomb, avec Alain Corneau à la réalisation. Un gage de qualité.



X-FILES - SAISON 7
EDITEUR : FPE
AVIS : Seuls les fans auront probablement le courage d'aller jusque-là. Les autres se seront lassés de cette excellente série sacrifiée sur l'autel de la durée excessive.



X-MEN 2
EDITEUR : FPE
AVIS : Quasiment aussi bon que le premier opus, *X-Men 2* débarque à la fin octobre. Qui parie qu'il va se retrouver en ouverture de ProjeXion Privée le mois prochain ?

Résistance : méfiez-vous de certaines notes de bas de page, il est des rédacteurs du *MOX* plus sournois que les autres. Souvent, leur machiavélisme est proportionnel à la longueur de leur patronyme...

DIGITAL PHOTO MAGAZINE | LA PHOTO NUMERIQUE

UN MAGAZINE PRATIQUE QUI PREND LE TEMPS

Retrouvez chaque mois l'essentiel de l'actualité de la photo numérique : matériel, logiciels, conseils pratiques.



Les rubriques

- **ACTUALITÉS** Tendances, technologies et nouveautés produits.
- **DOSSIER** Le grand dossier du mois : la photo numérique traitée sous tous les angles.
- **TESTS** Banc d'essai des derniers appareils photo numériques, des logiciels et comparatif de périphériques.
- **LABO PERSO** Projet, pas à pas, retouches "salvatrices", trucs & astuces.
- **PRISE DE VUE** Maîtriser la technique pour réussir ses photos.
- **ALBUM** Photo numérique et ordinateur : gérer ses images, mettre en ligne...
- **GUIDE D'ACHAT** Les meilleurs appareils photo numériques testés par notre laboratoire.

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN DÉDIÉ À LA PHOTO NUMÉRIQUE : 100% PRATIQUE

PRISE DE VUE, RETOUCHE ET IMPRESSION...



AU SOMMAIRE DU N°2 : composez de sublimes portraits, les APN "bijoux" en test

Le Corps Humain

suite à une séance de Tao Feng



FIG. 1. – *Douleur Insoutenable*
Le processus de destruction du corps humain commence par l'apparition d'ecchymoses au point de contact, entraînant de sérieuses contusions suivies d'une hémorragie cérébrale.



FIG. 2. – *Infirmité Moteur*
La destruction est proche de son terme lorsque les membres s'affaiblissent puis finissent par rompre consécutivement aux mauvais traitements infligés, rendant l'ennemi totalement hors d'état de nuire.



FIG. 3. – *Destruction de l'Environnement*
Les adversaires étant fréquemment projetés sur les murs et les fenêtres environnantes, ils sont souvent sujets à des blessures de taille et de gravité variables.

TAO FENG™
FIST OF THE LOTUS

Ça fait mal pour de vrai





www.xbox.com/fr/taofeng





PLAYMORE



PLAYMORE

Cette partie, encore plus que tout le reste du mag, est avant tout la vôtre ! Celle où vous pouvez vous exprimer à travers différentes rubriques. Courrier, Tests lecteurs, Fable... la parole est à vous. Par la poste ou par e-mail, à vous de choisir. Dans cette partie, vous trouverez aussi tout ce qu'il faut savoir sur le DVD de démos que nous vous proposons tous les mois. Pour finir, des aides, des solutions complètes ainsi que des codes vous sont données pour les jeux auxquels vous devez sûrement être en train de jouer en ce moment. Plus que jamais, restez en contact ! *And play more* !





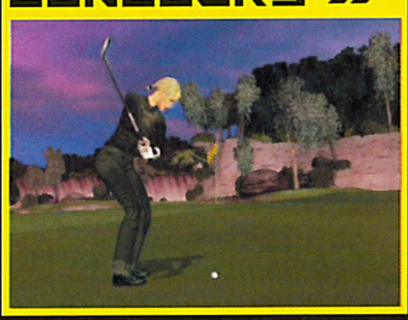

PLAYMORE


VOTRE AVIS


SUR LE DVD


COUP DE POUCE

CONCOURS »



TIGER WOODS PGA TOUR 2004
Un lecteur nous a reproché de faire trop souvent les concours sur des jeux de caisses. Il faut comprendre qu'il est plus facile de vous départager sur ces derniers. Mais bon, on a fait une exception pour lui faire plaisir. Reste à espérer qu'il aime le golf...

» DVD **DINO CRISIS 3**

» DVD **RAINBOW SIX 3**




» **MISSION INEDITE**
SPLINTER CELL : KOLA CELL

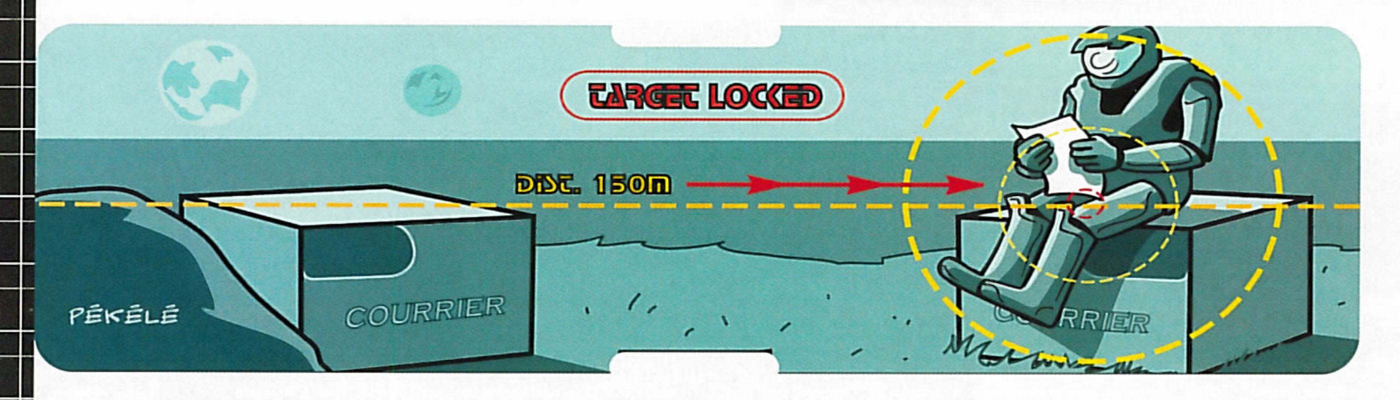


» **FABLE**

La Résistance : une épidémie de grippe a frappé les rédactions environnantes mais le *MOX* n'est pas touché. Faut dire qu'on n'a vraiment pas le temps d'être malades.



XPRIMEZ-VOUS





Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre.
Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.
Courrier : Future France - MOX - Courrier - 101-109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois-Perret
E-mail : xboxmag@futurenet.fr
Forum : n'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur **www.xbox-mag.net**

EN BREF

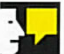
Pourquoi Jean-François Mariotti est-il si méchant ?
C'est parce qu'il a faim et quand il a faim, il saute à la gorge de tous les autres pigistes qui essayent de lui piquer des pages. Le pire c'est quand Fred qui lui avait promis un test le file à quelqu'un d'autre par inadvertance. Là, ça devient carrément gore...

Moi, ce que je préfère comme genre de jeu, c'est les FPS !
Et ?

Est-il vrai que Stéph s'est fait greffer un téléphone directement dans l'oreille ?
Oui, ça lui fait gagner du temps, comme ça, il n'a plus besoin d'appuyer sur le bouton pour répondre et peut garder ses deux mains sur le pad et continuer ses tests de jeux.

C'est pour quand *Kola Cell* ? Quand est-ce que *Kola Cell* sera dans le mag ? J'en ai marre d'attendre, vous mettez quand la mission de *Splinter Cell?*
Ça y est, c'est fait. Alors, heureuse ?

COMPILATION DE VOS MEILLEURES LETTRES



DISPARITION MYSTERIEUSE

Salut à toute l'équipe ! J'ai une question à vous poser. Dans le numéro 18, vous avez parlé d'un jeu qui s'appelle *Kingdom Under Fire : The Crusaders* et il est signalé qu'il sort le 3e trimestre 2003. Moi j'ai cherché dans différents sites pour trouver une date précise, mais personne ne parle de ce jeu, donc quand sort ce jeu ? Est-il vraiment bien ?
NICO

Xbox Mag : *Effectivement, vous êtes nombreux à nous demander des infos sur ce jeu, et sur* Duality *et* Strident *aussi d'ailleurs, deux autres jeux prometteurs prévus chez Phantagram. Entre temps, cet éditeur coréen a été racheté par NC Soft, une société de la même nationalité. Depuis, c'est un peu le flou artistique.* Strident *et* Duality *ont hélas l'air d'avoir été suspendu pour le moment, mais* Kingdom Under Fire *était présenté en mai dernier à l'E3, le plus grand salon de jeu vidéo, en version jouable. Très impressionnant esthétiquement et techniquement, ce jeu se fait attendre et on ne connaît pas encore la date de sortie exacte, ni même s'il a un distributeur en France pour le moment. Bien entendu, dès qu'il y a du nouveau à ce propos, attendez-vous à en voir davantage dans le* MOX.



LETTRE DU MOIS : LIVE AND LET DIE

Juste un p'tit coup de gueule contre votre magazine. Non seulement il est de plus en plus fin (peut-être dû à la période trop calme de cet été), mais en plus les notations laisses plutôt à désirer : 12/20 pour *Midtown Madness 3*, 9/20 pour *Soldier of Fortune II*. Vous avez favorisé la notation de *Midnight Club II* (15/20) par rapport à *Midtown Madness 3* et vous dites que vos notes ne tiennent pas compte du *Live* (dont vous donnez un avis succinct un mois après). A mon avis, vous êtes complètement hors-jeu : le Live c'est l'avenir et le présent de la Xbox, vous ne croyez pas ? Plusieurs personnes sur le Net pensent la même chose, pouvez-vous nous donner des explications ?
HORUS DARKNESS

MOI ET MON FUSIL D'ASSAUT NOUS NOUS OCCUPONS DU SERVICE DES RÉCLAMATIONS. Y'A UN PROBLÈME AVEC LES NOTATIONS ?
PEKELE@YAHOO.COM

On note « trop bien » un jeu Microsoft selon certains, on se fait engueuler parce qu'on est vendus en tant que Mag officiel ! On note un peu moins que les autres un jeu Microsoft, on se fait aussi engueuler parce qu'on est trop durs ! Faudrait savoir un peu les gars... On est vendus ou on est trop durs ? On note seulement en fonction de ce que l'on pense être juste, sans prétendre détenir de vérité. On discute entre nous les notes, on se prend même la tête des fois. Et c'était un peu le cas sur Midtown Madness. *Pour info, sachez que les versions tests que l'on reçoit ne possèdent pas encore d'option* Xbox Live, *c'est pour cela que nous notons dans un premier temps le jeu offline. Le mois d'après, on fait le test spécifique de la partie online. On n'a pas d'autre solution. Pour un jeu comme* Midtown, *c'est vrai que le Live fait toute la différence. Il faut néanmoins rappeler que la majorité des joueurs Xbox ne sont pas encore sur le Live non plus.* Midtown Madness *a déçu une grande partie de la rédac en solo qui lui a préféré* Midnight Club II, *plus nerveux. Berreb n'est pas de cet avis mais comme il est pour la démocratie... Enfin parfois... Pour ce qui est de* Soldier, *nous ne pouvons accepter de softs aussi bâclés techniquement sur Xbox, même si quelques modes réseaux permettent de passer un bon moment.*

Premier réflexe : avant d'envoyez vos questions par mail, n'hésitez pas à vérifier si la réponse n'est pas déjà sur notre forum : **www.xbox-mag.net.**





UN PEU DE CALCUL

J'ai remarqué depuis quelque temps que vous avez l'habitude de croire que l'année se compose de quatre trimestres (à voir le planning : *Fable*, *Fallout*, *Sudeki*...). Pourtant, il n'en existe que trois (notamment « tri », pas « quadri » ou je ne sais pas quoi)

DEADNOXX

Première nouvelle ! On voit que tu es encore à l'école toi et que ton année se compose seulement de trois trimestres en apparence. Sache que les grandes personnes, elles, travaillent quasiment toute l'année et n'ont pas trois mois de vacances. Si tu réfléchis un peu, une année comporte 12 mois. Un trimestre se compose de trois mois (d'où le nom). Si tu divises 12 par 3 ça fait bien 4. C'est le nombre de trimestre que compose une année. Alors, c'est qui qu'a tout faux ? :-)



NOUVEAU CONCEPT

Quand la Xbox 2 sortira, ce serait bien que pour les personnes qui aient acheté la première, puissent acheter un pack à un prix moins cher que la Xbox 2 puis rajouter dans la console grâce à une notice contenue dans le pack les nouveautés de Xbox 2. Ça aurait sûrement beaucoup de succès et ça changera des autres consoles qui, dès qu'il y en a une nouvelle, obligent à revendre l'ancienne à 30 euros alors qu'on l'a acheté 300 euros environ.

LOIC

Xbox Mag : *Pas facile de décoder notre ami Loïc. Si nous avons bien tout compris, il aimerait bidouiller sa Xbox pour la transformer en Xbox 2 grâce à l'ajout de quelques pièces livrées dans un pack spécial. Et ce, évidemment, pour un coût moindre. On va le décevoir tout de suite en lui répondant qu'il est peu probable que cela arrive. La Xbox 2 aura certainement une architecture différente de la première et sera vendue en tant que produit complet. Nous rappelons que la Xbox n'est pas un PC pour ceux qui en douteraient encore... En revanche, il est à espérer que la Xbox 2 permette de passer les jeux Xbox 1. Rien n'est encore annoncé à ce propos.*

LEXIQUE

***Fable* est-il un FPS ? Des gens me disent que c'est un RPG...**

JULIEN

Xbox Mag : *Houla ! Il y a confusion dans ces termes que les spécialistes connaissent bien. Mais c'est vrai que pour les nouveaux venus dans l'univers du jeu vidéo, un petit point s'impose. Un FPS (pour First Person Shooter) est un jeu d'action en vue à la première personne (*Halo*, *Wolfenstein*). *Fable* n'en est pas un.*



*Le jeu de Big Blue Box, comme tes amis semblent le dire, est bien un RPG (Role Playing Game), une abréviation souvent utilisée par les joueurs pour qualifier un jeu de rôles (*Morrowind*, *Knights of the Old Republic*...). Pour être un tout petit peu plus précis, *Fable* devrait plutôt se classer dans la catégorie très prisée des jeux de type action/RPG.*



CHANGEMENT DE PROGRAMME

Je veux savoir pourquoi vous changez le contenu des DVD par rapport à ce que vous prévoyiez le mois précédent. Ça commence à m'énerver.

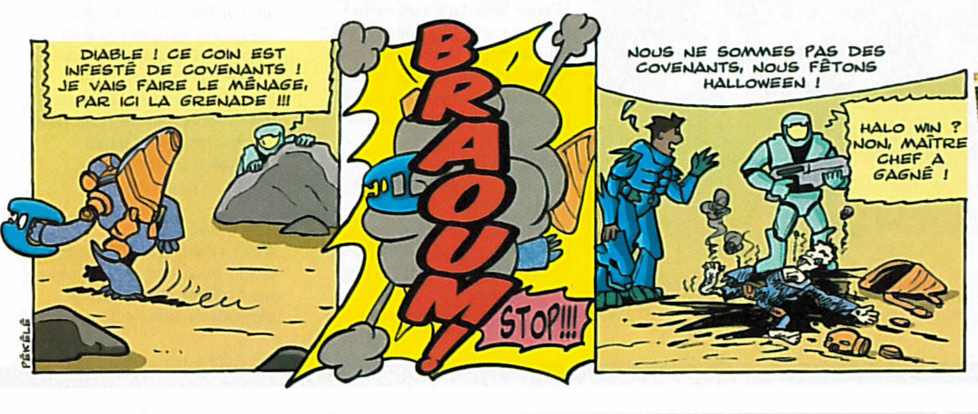
ADRIEN

Xbox Mag : *Enerve-toi tant que tu veux, ça ne changera pas grand-chose. Nous essayons d'informer nos lecteurs assez tôt des contenus des prochains DVD car ils nous le réclament. Au moment où le mag est écrit, nous n'avons pas encore toutes les validations pour toutes les démos et celui-ci peut être amené à être modifié (en général légèrement, d'une ou deux démos maximum). Il arrive aussi qu'une démo non annoncée soit effectivement sur le DVD suivant. C'est là, c'est une bonne surprise. C'est pour cela que nous précisons toujours le contenu des DVD « sous réserve ».*

LE COIN DES PHOTOS

Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer votre coin Xbox au monde entier (hum) ? Alors envoyez-nous vos photos !





Who cares ? C'est marrant mais personne ne nous a demandé des nouvelles de Bobox, accidentellement shooté par Maître Chef. Il ne vous manque pas ?

TESTS LECTEURS

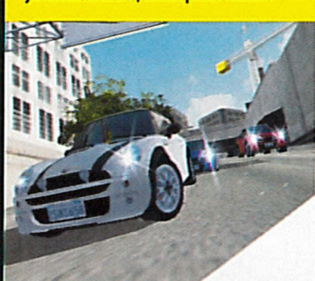
CONCOURS DEMOS





Résultat du concours BRAQUAGE A L'ITALIENNE

C'est dans les rues de Los Angeles que la course a fait rage cette fois-ci. Comme je vous l'avais dit, les minis, contrairement à ce qu'on pourrait croire, savent aussi faire chauffer l'asphalte. On voit que vous êtes rentrés de vacances car les réponses n'ont jamais été aussi nombreuses et la victoire ne s'est jouée qu'à quelques dixièmes de secondes. C'est finalement Nicolas Dumoulin qui réussit le hold-up du siècle (avec 50 secondes et 63 centièmes) et repart avec son petit cadeau qu'il choisira dans notre liste de goodies Xbox (T-shirt, porte-clefs, magazines inédits...). Mais persévérez, la prochaine fois, je le sens bien, c'est pour vous !





A votre tour de nous faire partager votre avis sur les derniers titres qui vous ont fait craquer ou vous ont déplus. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées pour que nous puissions récompenser le gagnant du mois (le test sur fond jaune). Attention, textes inférieurs à 800 caractères.

Courrier : Future France - MOX - Tests lecteurs
101-109 rue Jean Jaurès 92300 LEVALLOIS
E-mail : Xboxmag@futurenet.fr.
Merci de bien préciser « Concours Test lecteurs ».



STEEL BATTALION
Nicolas Vandelannoote

Franchement, qui dépenserait 200 € pour un jeu et un pad qui sera peut-être à usage unique ? Moi ! Et j'ai couru pour le trouver. Autant être franc, le jeu n'est pas très beau, voir même limite (arbres 2D, textures minimalistes). Mais le plaisir n'est pas que là. *Steel Battalion* est LE jeu ultime pour qui rêve de piloter un Mech. A peine le tableau de bord déballé, qui peut s'empêcher de jubiler ? Passé le temps d'adaptation (2 heures à se relever la face pleine de boue), le jeu devient si prenant que rien ne pourra vous faire décrocher. Quelle jouissance de batifoler dans les arbres, voir les oiseaux s'enfuir devant vous. A y regarder de plus près le jeu est magnifique de réalisme, l'esthétique laisse rêveur. Débarquer sur une plage et enfoncer les lignes ennemies ! C'est dur, mais c'est tellement bon !
NOTE : 17/20

XBOX MAG
Attention, jeu réservé aux spécialistes du genre. Les novices risquent de rester longtemps bloqués dans le garage...



THE CLONE WARS
Maxbond

Vous êtes fans de *Star Wars* et vous possédez une Xbox ? Alors courez impérativement chez votre marchand de jeux vidéo ! Dans ce jeu, vous aurez la chance d'incarner les fameux personnages de cette série dont Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi et Mace Windu, passant d'un char de combat à une moto jet et en terminant avec votre sabre-laser. C'est génial de se prendre pour un maître Jedi (ou même un apprenti, c'est déjà pas mal...). Votre dose d'adrénaline sera au maximum ! Les graphismes sont sans plus et le gameplay est pauvre mais ce jeu vous entraînera dans de lointains voyages ! Et ça, ça n'a pas de prix. Le scénario est prenant, l'histoire débute là où le film du même nom se termine et respecte parfaitement l'univers ! Bien sûr le plus, c'est le mode Multi et surtout le *Live* !
NOTE : 16/20

XBOX MAG
Il faut vraiment être un fan ultime pour fermer les yeux sur tous les défauts de ce jeu. Maxbond en est un...



NFL FEVER 2003
Ferdinand

Eh oui pour la première fois, le Superbowl aura lieu en France, opposant l'équipe de Microsoft à celle d'EA Sports. L'effectif de Microsoft est impressionnant : entraînement, match rapide, saison, grand nombre d'équipes challengers avec d'anciennes équipes, création de joueurs, customisation de maillots, de stades et j'en oublie certainement plein d'autres. L'effectif d'EA Sports, sans être chauvin, est largement moins garni. Le quaterback de MS prend le ballon, il cherche un coéquipier, envoie le ballon à un joueur qui le rattrape et sprinte, feinte un joueur d'EA Sports et commence à courir comme un lièvre : touchdown ! Et l'équipe de Microsoft l'emporte largement. Alors si comme moi, vous voulez être la nouvelle star du ballon ovale au pays de l'oncle Sam : courez, feintez et achetez !
NOTE : 17/20

XBOX MAG
Le *Madden* n'est pas autant à la traîne, mais comme il n'est pas Xbox *Live* à l'instar de *NFL Fever*, le choix est fait...



BLINX : THE TIME SWEEPER
Buldo

Miaou ! Déjà dans mes mains ! Mais qu'est-ce ? Un bijou du ciel ? Oui, peut-être. C'est le jeu révolutionnaire, puisque le temps est à votre portée ! Blinx, un félin garde du temps vous emmène à travers des mondes extraordinaires (beaux, grands, avec des passages à découvrir...) pour sauver une princesse, prisonnière de vilains porcs, des pirates du temps de surcroît. Vous découvrirez aussi des bugs du temps pas vraiment bien conçus (ce sont quand même des durs à cuir !). Vous verrez donc très vite l'utilité de vos fonctions du temps : la pause, la marche rapide, le ralenti, l'enregistrement, ainsi qu'une marche arrière. Malgré une mauvaise gestion de caméra, l'extase est proche. Si vous ne l'avez pas encore, remontez le temps et achetez-le dès sa sortie ! Si vous l'avez déjà, pourquoi avez-vous perdu du temps à me lire ?
NOTE : 16/20

XBOX MAG
Bravo à Buldo et son grand frère (qui lui aussi a envoyé un très bon test de *Blinx*), ce sont eux les gagnants de ce mois-ci.

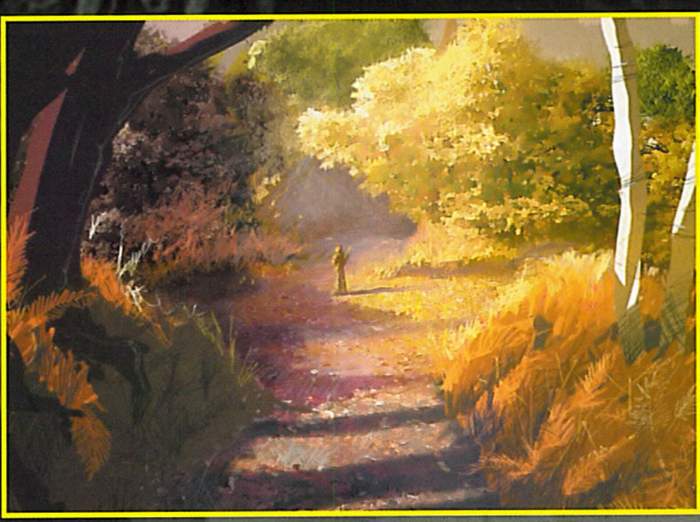
Rappel : pensez bien à compter le nombre de signes, espaces compris sous Word, quand vous vérifiez la taille de votre texte. Il doit faire moins de 800 signes en tout et comporter une note sur 20.

RACONTEZ-NOUS UNE... FABLE



L'appel était lancé il y a quelques numéros et les réponses sont assez nombreuses pour mettre ce petit concours continu en place. Pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, les développeurs de Fable, probablement le jeu le plus attendu sur Xbox avec Halo 2, vous proposent de donner libre cours à votre imagination. Ce jeu de Big Blue Box propose de laisser une quasi-totale liberté d'action aux participants. S'engager dans la voie du Bien ou devenir la terreur des environs, il ne tient qu'à vous. Toutes vos actions influent directement sur votre environnement et votre réputation. Selon votre apparence, les gens réagiront différemment à votre approche. Un monde vivant en somme...Prenez votre plus belle plume (ou votre plus beau clavier) et racontez-nous les choses plus ou moins originales, plus ou moins loufoques, que vous aimeriez pouvoir faire dans l'univers de Fable.

Comme d'habitude pour nous envoyer vos idées, une seule adresse : (pensez à bien préciser « rubrique Fable »)
Par courrier :
Xbox Mag - Future France
101-109 rue Jean Jaurès,
92300 Levallois-Perret
Par e-mail : Xboxmag@futurenet.fr



Des centaines d'illustrations magnifiques ont été réalisées pour développer ce jeu.



Il faudra souvent affronter plusieurs ennemis à la fois. Mais rien ne vous fait peur !

NECROMANCIE

1/ Il faudrait pouvoir ressusciter les morts et s'en servir comme armée ou camarade de combat.
2/ Il faudrait pouvoir avoir des enfants pour les emmener au combat et les entraîner.
3/ Il faudrait qu'il y ait des factions comme dans Morrowind, qu'il y ait aussi des grades et que l'on puisse les diriger.
4/ Pouvoir revenir d'entre les morts et décimer la population.

HUGO

Xbox Mag : Des idées bien noires de la part de Hugo, bien parti pour se reconvertir dans la nécromancie. Est-ce qu'il irait dans le jeu, jusqu'à ramener ses enfants d'entre les morts pour qu'ils terrorisent la population de son village ? Une vraie terreur notre Hugo ! Le côté obscur lui tend les bras...

ECOLE BUISSONIERE

Il faudrait pouvoir, quand on est encore un petit garçon, aller à l'école, être puni si on sèche les cours, pouvoir répondre aux questions si on est interrogé (avec, par exemple, 5 réponses pré-écrites).
LE PROFESSEUR :
- *Tu n'étais pas là hier... Qu'as-tu à dire pour ta défense ?*
PETIT GARÇON :
- *Hier ? Heu... Hier ? Mais j'étais là, m'sieur ! Oups ! (L'enfant s'enfuit). Ne me faites rien sinon j'appelle mon papa et...* (je sais que le gosse est orphelin). *Hier ? J'étais dans la forêt en quête d'aventures, m'sieur ! C'est ça...*

ASH

Xbox Mag : Fred, lui, quand il arrive tard le matin, il essaye de nous faire croire qu'il a été au sport... Que ce soit vrai ou pas, en général, il se venge méchamment de toute cette énergie dépensée (ou pas...) sur le déjeuner en reprenant une crème brûlée...

SEUL CONTRE TOUS : LE RETOUR DU BOUCHER

Ce que je trouverais bien de pouvoir faire, c'est de pouvoir tuer les gens comme on veut : en leur coupant un bras, en les égorgeant, en leur crevant les yeux ou encore pendre le corps.
Je trouve que cette idée (même si elle est un peu gore) augmenterait largement le réalisme du jeu et chaque personne qui y jouera pourra être reconnue par son mode de meurtre.

SEB

Xbox Mag : Décidément, c'est à croire que le MOX est très lu en prison (ou le sera bientôt). Mais, ça va pas les gars ? Stop à la violence, stop à GTA ! Ça vous dit plus alors de sauver le monde plutôt que de trucider les gens innocents ?



Une des nombreuses habitations que vous visiterez pendant l'aventure.



Larges épaules, large torse, cet aventurier n'a pas choisi la voie de la magie...

Inquiétant : Nous recevons principalement des idées pour *Fable* qui font dans le sadique et le méchant. N'y a-t-il plus de preux chevaliers parmi vous ?



Les conseils de Keem, le grand maître des arts martiaux, pour épater vos amis et humilier vos ennemis, ainsi qu'une sélection de nos persos favoris.

SOUL CALIBUR II

Nota bene : toutes les commandes sont données par rapport au premier joueur, c'est-à-dire pour un personnage qui se trouve à gauche de l'écran et dirigé vers la droite.



Dédicace : ce guide est dédié à toute la communauté de *Soul Calibur*. Faites un tour sur **www.console-league.com** pour connaître tout ce beau monde. *Congrats & good luck*, Dan !





LE 8-WAY RUN

Soul Calibur II dispose d'un environnement 3D où il est possible de se déplacer librement sur toute la surface du terrain, c'est-à-dire dans les huit directions qu'offre la manette. C'est le 8-Way Run. Il faudra non seulement savoir gérer les distances, mais aussi garder en tête les priorités de déplacement, aussi bien en attaque qu'en défense. C'est là que le concept de coups horizontaux, verticaux, et de Side Step (petit pas sur le côté) entre en jeu. En s'éloignant de l'adversaire, vous évitez les coups horizontaux, tandis qu'une attaque verticale s'esquive en effectuant un Side Step. Comment faire ? Il suffit d'appuyer sur la direction en haut ou en bas au moment où le coup adverse va vous atteindre. Dans ce cas, votre perso baisse la tête, et de la poussière apparaît sous ses pieds. Cependant, cela n'est plus valable si l'ennemi porte une attaque circulaire. Une parade est cependant possible contre ce genre d'assaut en envoyant une frappe verticale. Récapitulons : l'attaque frontale s'évite en faisant un Side Step, qui, lui, peut être atteint par une technique horizontale, elle-même interrompue par un coup droit... Ce cercle vicieux vous oblige à être constamment sur vos gardes, attentif aux mouvements de l'autre, et à avoir de vifs réflexes. Le 8-Way Run est d'autant plus important que bon nombre de techniques ne peuvent être réalisées qu'en se déplaçant de cette manière, dont la plupart des Launcher (coup permettant de faire décoller l'adversaire du sol, et donnant ainsi l'occasion de l'enchaîner plus facilement). A maîtriser absolument.



↑ Repensé, le 8-Way Run doit faire partie des acquis de tout combattant qui se respecte.



↑ Classe à souhait, un bon Side Step permet de surprendre l'adversaire.



↑ En règle générale, les attaques horizontales s'esquivent en reculant.



↑ En vous débrouillant bien, vous pouvez même vous retrouver dans le dos de votre rival.



AIR CONTROL ET GUARD SHUFFLE

L'AIR CONTROL

De prime abord, il peut paraître que *Soul Calibur II* donne l'occasion d'infliger de longues combinaisons de coups quand l'adversaire est dans les airs (du fait d'un Launcher, par exemple). En fait, *SCII* est un jeu de combat où les enchaînements, ou encore combos, prennent une place minime. Tout au plus pouvez-vous soumettre votre rival à deux ou trois attaques consécutives, mais guère plus. Pourquoi ? Parce que l'Air Control est une règle de base empêchant tout combo abusif. Concrètement, cela consiste à appuyer sur l'une des directions de la manette une fois projeté dans les airs. Petit plus : appuyez sur le bouton de garde pendant cette manœuvre. Vous pourrez en effet vous remettre d'aplomb plus rapidement, selon la situation, et ainsi contre-attaquer aussitôt.

LE GUARD SHUFFLE

Dans le premier *Soul Calibur*, seule Sophitia était capable de se déplacer tout en se protégeant. Désormais, tous les combattants bénéficient de cet avantage, le Guard Shuffle. Comment faire ? Maintenez la garde enclenchée et bougez à gauche ou à droite. Il tombe sous le sens que vous êtes ralentis dans cette position, mais au moins, de la sorte, vous pouvez avancer ou reculer quasiment sans aucune crainte. Par contre, vous ne serez pas en mesure de vous déplacer en 8-Way Run, la garde maintenue impliquant respectivement une protection basse ou un saut, selon que l'on appuie en bas ou en haut.



↑ De nombreux Launcher passent par des déplacements en 8-Way Run.



↑ Bien maîtriser l'Air Control évite ce genre de désagréments.



↑ Le Guard Shuffle reste plus un gadget qu'autre chose...



↑ ... car l'on ne peut se déplacer en 8-Way Run pendant ce temps.

Pile ou face : certaines attaques verticales ne peuvent être évitées que d'un seul côté. Apprenez à les reconnaître et à sortir le Side Step approprié...





LE GUARD IMPACT

Le style de jeu de *Soul Calibur II* est ultradynamique et fait la part belle à l'offensive. Même en défense, l'oppressé peut renverser la situation et contre-attaquer instantanément ! C'est le concept de Guard Impact. En effectuant certaines manipulations avec la garde, il est possible de repousser, voire d'« absorber » les coups adverses. Bien que ce système fût déjà présent dans le premier volet, il est de rigueur d'aborder le sujet à nouveau, du fait de son évolution. Désormais, seules deux formes de Guard Impact subsistent, et les habitués de *Soul Calibur* devront changer certaines de leurs habitudes. En effet, en appuyant sur la direction en avant et sur la garde en même temps, vous serez capable de renvoyer les attaques hautes et moyennes, ainsi que les projections hautes, tandis que la direction en arrière et la garde simultanée offrent une parade contre les coups moyens, bas et les projections basses. Ces actions doivent être effectuées au moment où l'assaut adverse est sur le point de vous toucher. Si vous subissez un Guard Impact, vous ne pouvez riposter qu'avec un autre Guard Impact. De même, c'est la seule façon de vous protéger quand votre perso se retrouve écrasé contre un mur, ou face à certains coups très spéciaux appelés Guard Break (voir page suivante). Pour finir, notez qu'il existe des attaques particulières avec des propriétés de Guard Impact. Ces techniques offrent effectivement à leur utilisateur un Guard Impact, suivi d'une attaque immédiate. Ce sont les Auto Guard Impact.



↑ En appuyant en avant et sur la garde en même temps, on contre les coups hauts.



↑ Appuyer en arrière avec la garde permet de repousser les assauts bas.



↑ Les attaques à mi-hauteur se parent avec les deux types de Guard Impact.



↑ Même les projections ne peuvent rien contre les Guard Impact !



LE TECH ROLL

Jeu de combat signé Namco oblige, une fois au sol, vous êtes mortellement à la merci de votre rival. En effet, ce dernier peut très bien s'acharner sur vous et vous infliger de considérables dommages si vous ne réagissez pas très vite. Face à ce genre de situation, la réaction légitime est de se mettre en garde. Cependant, comment savoir si le joueur en face va frapper en haut, au milieu ou en bas, voire faire une prise au corps à corps ? Le feeling et la connaissance des coups ennemis ne suffisent pas, la place laissée au hasard est bien trop grande, et il vaut mieux utiliser la technique dite du Tech Roll. Dès que vous êtes au sol, le jeu vous offre la possibilité d'effectuer des roulades en avant, en arrière ou sur les côtés. Il suffit juste d'appuyer sur la direction souhaitée. Le but d'une telle démarche ? Prendre du recul pour mieux aller de l'avant ! Rouler sur les côtés semble le moyen le plus sûr de ne pas se faire enchaîner bêtement au sol. Cependant, les deux autres possibilités peuvent aussi déconcerter l'adversaire. Reculer permet de maintenir la distance ou bien de préparer un coup demandant du temps, et avancer peut créer un effet de surprise qui peut surprendre et renverser la situation. De plus, il est possible de combiner deux mouvements avant de se relever complètement. Par exemple, rien ne vous empêche d'effectuer une roulade sur le côté puis une autre vers votre ennemi et de le surprendre avec une attaque ou une projection. Bref, pensez au Tech Roll !



↑ Dans de nombreux cas, exécuter un Tech Roll sur le côté reste ce qu'il y a de plus sûr.



↑ Surprendre son ennemi avec une roulade avant reste très risqué... mais peut payer.



↑ Grâce à cette technique, on peut se retrouver très vite derrière son adversaire.



↑ En effectuant un Tech Roll en arrière, on se met rapidement à l'abri.

Instant Recovery : il arrive parfois que votre perso se remette sur pieds instantanément après avoir reçu un coup. Il suffit, *a priori*, de tapoter sur la garde. Maintenant, à savoir dans quelles conditions cela fonctionne...





LE GUARD BREAK

Comme son nom l'indique, le Guard Break est l'action de casser la protection ennemie. Chaque personnage de *Soul Calibur II* possède des techniques spéciales forçant la garde ennemie. En règle générale, ce sont des attaques qui demandent de maintenir appuyées certaines touches. Quelques exemples : le Midnight Launcher de Nightmare (gauche + attaque verticale maintenue), le Rage of Pleasure de Maxi (gauche + les 2 coups d'épée maintenus) et le Seal de Taki (gauche, gauche + attaque verticale maintenue) sont des coups concentrés avec de telles propriétés. Beaucoup plus rares sont les attaques en Guard Break qui ne demandent pas de perdre du temps à charger. Le deuxième coup d'épée du Wing Blade-Cold Stich de Mitsurugi (en étant accroupi, appuyez sur la diagonale en bas à gauche et portez deux estocades verticales) est un Guard Break ! Pour éviter de voir sa protection brisée et de se retrouver en mauvaise posture, il faut absolument se déplacer en 8-Way Run ou sortir un Guard Impact au bon moment. Si par malheur, vous recevez un Guard Break, vous êtes bon pour encaisser des dégâts mortels ! En effectuant une Soul Charge (appuyez sur les trois boutons d'attaque en même temps), vous obtennez de nouvelles aptitudes de Guard Break, ainsi que des attaques ultimes nommées Imparables. Meurtrières, ces dernières ne peuvent être bloquées et entament très sérieusement la barre de vie ! Soul Charge et Imparable sont expliquées dans le chapitre suivant. Suivez le guide !



↑ Très rares sont les Guard Break qui ne demandent pas de concentration.



↑ Attention, un Guard Break peut être repoussé par un Guard Impact !



↑ Profitez de la situation en envoyant deux ou trois coups assurés.



↑ Ça, c'est ce qu'on appelle un Imparable, et ça fait très, très mal !



SOUL CHARGE & IMPARABLE

LA SOUL CHARGE

En actionnant les trois boutons d'attaque en même temps, vous entrez en Soul Charge. Votre perso se met alors à briller et peut infliger davantage de Guard Break. Introduite dans *Soul Calibur* premier du nom, la notion de Soul Charge a été grandement modifiée dans cet opus-ci. Les *aficionados* du jeu vont devoir changer leurs pratiques. Désormais, vous pouvez enclencher une Soul Charge à tout moment (au milieu d'un combo, en vous déplaçant...), et il y a trois niveaux distincts, fonction du moment où vous appuyez sur la garde pour interrompre la charge. Dès le niveau 1, votre perso est entouré d'une aura jaune et a accès à certains Guard Break. En atteignant le niveau 2 (aura verte, très claire et brillante), d'autres Guard Break s'ajoutent. Enfin, caractérisé par une émanation bleutée enveloppant le haut du perso, le stade ultime de Soul Charge vous offre des Counter Hit (voir page suivante), de nouveaux Guard Break, et même les Imparables...

LES IMPARABLES

Par définition, on ne peut s'en protéger. Cependant, les Imparables « bridés », c'est-à-dire ceux qui sont accessibles *via* la Soul Charge de niveau 3, peuvent être contrés avec un Guard Impact. Bon à savoir : ces attaques sont en quelque sorte l'équivalent des furies pour *Soul Calibur II*, et font mal, vraiment très mal. Vous trouverez tous les Guard Break et Imparables en Soul Charge de niveau 3 des différents persos dans les fiches de présentation.



↑ Le niveau 1 s'obtient en appuyant sur la garde tout de suite après le début de la Soul Charge.



↑ Si vous chargez jusqu'au niveau 3, à vous les Counter Hit et les Imparables !



↑ La Soul Charge de niveau 2 ouvre d'autres possibilités de Guard Break.



↑ Rien de tel qu'un Guard Impact pour contrer un Guard Break de niveau 3.

Effet de surprise : après avoir bien placé un Guard Impact, le plus rapide est non pas de se mettre en garde mais d'enclencher une Soul Charge ! Imaginez alors les possibilités...





CANCEL & BUFFER

LE CANCEL

Le fait d'appuyer sur la garde pour choisir son degré de Soul Charge est appelé Cancel. Toutefois, ce n'est pas la seule utilité du Cancel. En effet, il s'utilise aussi pour créer des feintes et déstabiliser son adversaire. En annulant une action avec un Cancel, vous pouvez vous protéger plus vite (si le coup adverse s'avère plus puissant que le vôtre), ou porter une attaque complètement différente (faire un Cancel sur un coup haut, pour porter un coup bas ou une projection). Pour bien comprendre le principe, donnez un coup et faites un Cancel tout de suite après, vous verrez que votre adversaire se protégera, pensant qu'il va recevoir un assaut. Cela ouvre d'infinies possibilités : déplacement, attaque, projection, Soul Charge...

LE BUFFER

Autre feinte potentielle, le Buffer permet de mémoriser une commande pendant l'exécution d'une autre. Prenez par exemple le Maelström de Nightmare (A, A). Il ne peut être réalisé qu'en se relevant, cela implique donc de se baisser avant. Sachant qu'en appuyant en bas, le perso se déplace en 8-Way Run, il faut appuyer sur bas + G en même temps. Ce qui prend un temps fou, et rend l'attaque prévisible. Par contre, effectuez un Rook Splitter (droite, droite + B), et Nightmare va porter un terrible coup d'épée et se retrouver accroupi. Il ne reste qu'à appuyer sur A, A vers la fin de cette action pour voir s'enchaîner le Maelström. L'utilité d'une telle action apparait évidente, non ?



↑ Un Cancel bien placé oblige l'adversaire à se protéger.



↑ Apprenez à reconnaître les coups suffisamment longs pour utiliser le Buffer.



↑ Initialement, cette attaque de Mitsurugi s'effectue en 8-Way Run...



↑ ... mais grâce à un Buffer, on peut la réaliser sans se déplacer !



TECHNIQUES AVANCÉES

LE COUNTER HIT

Lorsque vous frappez l'ennemi au moment où celui-ci allait exécuter une action bien spécifique, comme une attaque, la vôtre se transforme en Counter Hit. Ce type de coup permet de frapper plus fort, et donne accès à des combos spécifiques. Cela vous offre deux opportunités : placer des combos aeriens assassins, grâce aux Launcher, bien plus puissants en Counter Hit et faisant littéralement voler l'adversaire, tel le Cannonball Lifter de Cervantes (bas/droite + B), et garantir tous les coups de vos enchaînements longs, comme le Wild Gale de Seung Mina (A, A, B). Comme mentionné précédemment, on peut sortir des Counter Hit avec une Soul Charge de niveau 3.

LE STUN

Bien placée, cette technique immobile l'adversaire pendant un court instant, le laissant totalement à votre merci. Diverses formes de Stun sont réalisables dans *Soul Calibur II*. Néanmoins, il existe un moyen de sortir de cet état de torpeur. En restant appuyé sur la garde et en faisant des va-et-vient de gauche à droite sur la manette, votre perso récupère plus vite.

LE SAUT

Souvent oublié, le saut permet pourtant d'esquiver les attaques basses tout en contre-attaquant ou de bondir par-dessus les glissades taclées. Dans *Soul Calibur II*, vous pouvez même prendre appui sur les murs et riposter dans la foulée !



↑ Le Counter Hit est caractérisé par un effet de lumière rouge au moment de l'impact.



↑ Intégrez absolument les Stun dans votre jeu, ils sont très utiles pour placer vos combos.



↑ Les Launcher envoient bien plus haut en Counter Hit.



↑ Bien utilisé, le rebond sur le mur déstabilise l'adversaire.

Bluffé ? Une autre utilité du Buffer reste la possibilité d'exécuter des mouvements en 8-Way Run sans se déplacer. Par exemple, faire bas/droite, bas/droite équivaut à se déplacer en bas à droite...



CERVANTES



Toujours aussi redoutable, Cervantes possède un coup bien sympa qui lui permet de rebondir sur les murs : faire Geo Da Ray (bas, bas/gauche, gauche+B), et appuyer sur B une fois contre un mur.

LES COUPS A RETENIR :
- Gibbering Tornado (en 8-Way Run : haut ou bas+A, A)
- Dread Wave (bas/gauche+A)
- Cannonball Lifter (bas/droite+B) : Launcher
- Storm Generate (B, bas) : Stun et projection quand l'adversaire est en l'air
- Killer X (bas+A+B)
- Crossbones Divider (gauche, gauche+A+B) : Launcher et Imparable en maintenant A et B appuyés
- Pirate's Scheme (A+K) : Auto Guard Impact sur les coups en A
- Pirate's Tactics (B+K) : Auto Guard Impact sur les coups en B

LES COMBOS :
- Dread Charge (bas, bas/gauche, gauche), droite pour se rapprocher de l'adversaire, bas+K, Full Sail Anchoring à moitié (en se relevant, A), Cannonball Lifter (bas/droite+B), Storm Generate (B, bas) : combo-feinte
- Cannonball Lifter (bas/droite+B), Killer X (bas+A+B), bas/droite, bas/droite+B
- Geo Da Ray (bas, bas/gauche, gauche+B), G, High Tide Anchoring (bas+B+K)
- en Counter Hit : Iceberg Circular (haut+A+B), Geo Da Ray customisé (B)
- en Counter Hit : Riot Storm (en 8-Way Run : haut/gauche ou bas/gauche+B), Spike Anchor (bas+B), bas/droite, bas/droite+B
- en Counter Hit : Galleon Sinker (gauche, gauche+K), bas/gauche, bas/gauche+B

LA SOUL CHARGE DE NIVEAU 3 :
Guard Break :
- Crossbones Divider (gauche, gauche+A+B)
- Iceberg Circular (haut+A+B)
- Night Raid (bas/gauche+B+K)
- Shadow Flare (gauche+B+K)
- Riot Storm (en 8-Way Run : haut/gauche ou bas/gauche+B)

Imparables :
- Dread Lifter (bas/gauche+A, attendre un peu puis B)
- Geo Da Ray (bas, bas/gauche, gauche+B)





↑ Le Storm Generate (B, bas) offre d'évidentes possibilités de *ring out*...

↑ Même sans Soul Charge, le Crossbones Divider est un incontournable !

IVY



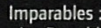
Femme fatale par excellence, Ivy est l'un des persos les plus forts de tout le jeu ! Avec son système d'épée télescopique, ses nouvelles Stance (positions de combat) et surtout ses fabuleuses projections, elle est parfaite pour remporter la victoire. Du moins, avec un peu de maîtrise, voire même beaucoup !

LES COUPS A RETENIR :
Cette fois-ci, nous allons nous attarder sur une prise au corps à corps. On va en effet parler de la fameuse Summon Suffering. La complexité des commandes (bas/droite, haut/gauche, droite, bas, bas/droite, bas/gauche+A+B) demande un rude entraînement. Il existe cependant un raccourci pour contourner la difficulté. Il suffit en fait d'effectuer un peu plus d'un tour de manette (bas/droite, bas, bas/gauche, gauche, haut/gauche, haut, haut/droite, droite, bas/droite, bas), puis de terminer par bas/droite, bas, bas/gauche+A+B. Le concept de Buffer entrant en jeu, vous devriez avoir moins de mal à placer ce combo. Toute la première partie peut en effet être réalisée pendant un autre mouvement, puis vous avez même le temps de placer un coup, voire de vous déplacer avant d'entamer la seconde partie ! Exemple : faites un God Whisper (haut+A+B, A), et pendant ce coup, entrez la séquence correspondant au tour de manette, puis avancez d'un pas vers l'autre joueur et lancez la fin de la manipulation. Pour la Criminal Symphony, c'est presque la même chose sauf que votre épée doit être modifiée. Utilisez alors le laps de temps entre les deux parties pour changer la forme de votre lame. Un autre exemple sera plus parlant : commencez par un Embrace of Lust (droite+B+K maintenus), faites bas/droite, bas, bas/gauche, gauche, haut/gauche, haut, haut/droite, droite, bas/droite, bas. Une fois que l'ennemi se trouvera face à vous, faites bas/droite, bas, bas/gauche, gauche+A+K pour que votre épée se transforme en fouet. Et voilà !

LES COMBOS :
- Drowning Madness (en 8-Way Run : haut ou bas+B maintenu), Raging Flames (A), Stinging Soul (gauche+B+K)
- God Whisper (haut+A+B, A), Venom Lash (bas, bas/gauche, gauche+B maintenu) : à partir de cette position, vous avez accès à d'innombrables alternatives !

LA SOUL CHARGE DE NIVEAU 3 :
Guard Break :
- Dark Side (gauche, gauche ou en 8-Way Run : haut/droite ou bas/droite+B)
- Fear's Void (bas/gauche ou bas ou bas/droite+B+K)
- Poison Ivy (en 8-Way Run : haut/gauche ou bas/gauche+B)

Imparables :
- Ivy Brambler (bas, bas/droite, droite+B)
- Spiral Punishment (gauche+A+B, attendre un peu puis appuyer sur B)
- Stinging Soul (en Serpent's Embrace, faire droite+B+K)





↑ Idéalement, la Summon Suffering doit sortir aussi facilement qu'un coup de poing...



↑ ... et la Criminal Symphony aussi brutalement qu'un coup de pied !

Chicago Rules ? Fetz habite à Chicago, et n'est rien moins que le meilleur joueur de *Soul Calibur II* aux Etats-Unis. Son perso fétiche ? Cervantes...





KILIK

Kilik manque toujours autant d'efficacité. Malgré tout, il dispose de nouveau coups bien pratiques. Par exemple, il peut prendre appui sur son bo, rebondir contre un mur et se retrouver derrière son ennemi en faisant un Cancel maintenu sur la garde au moment d'effectuer son Heaven Monument (bas, bas/droite, droite+A+B). Impressionnant.

LES COUPS A RETENIR :
- Wind Divide Flare (en 8-Way Run : haut ou bas+A, A, A)
- Escaping Bo (gauche+A)
- Ling Su Upper (bas/droite+A, B) : Launcher
- Twin Bo Upper (bas/droite+B, B) : Launcher
- Heavy Bo (en 8-Way Run : haut/droite ou droite ou bas/droite+B maintenu)
- Monument (bas, bas/droite, droite) : Stance et Auto Guard Impact sur les coups en A
- Tribute (bas, bas/gauche, gauche) : Stance et Auto Guard Impact sur les coups en B

LES COMBOS :
- Raven Slaughter (en 8-Way Run : haut ou bas+B), Raging Phoenix Combo (droite+A, A, A)
- Raging Phoenix (droite+A, A), Yin Rising (droite+B+K) : maintenez appuyée la direction à droite et en Buffer, pressez B+K au moment où le deuxième coup de bâton touche l'adversaire.
- Bo Smack Down (droite+A+K), Yin Rising (droite+B+K)
- en Counter Hit : Reverse Bo Thrust (bas, bas/gauche, gauche+B), Yin Rising (droite+B+K)
- en Counter Hit : Sheng Su Thrust (bas/gauche+K, B), Yin Rising (droite+B+K)

LA SOUL CHARGE DE NIVEAU 3 :
Guard Break :
- Phoenix Rage Thrust (en 8-Way Run : haut/gauche ou bas/gauche+B maintenu)
- Heavy Bo (en 8-Way Run : haut/droite ou droite ou bas/droite+B)
- Rising Bo Feint (B+K)

Imparables :
- Heaven Monument (bas, bas/droite, droite+A+B)
- Heavy Bo (en 8-Way Run : haut/droite ou droite ou bas/droite+B maintenu)
- Phoenix Rage Thrust (gauche+B)





Certains combos nécessitent un timing extrêmement rigoureux...

Tel Edge Master (du premier *Soul Calibur*), Kilik tourne trois fois avec son bo.

MITSURUGI

Valeur sûre du jeu, Mitsurugi dispose d'attaques rapides, amples et puissantes, et est idéal pour débuter. Remarquez qu'au niveau 2 de Soul Charge, il bénéficie d'un coup supplémentaire en 8-Way Run : haut ou bas+B, B.

LES COUPS A RETENIR :
- Disembowel (gauche+A+K) : Auto Guard Impact sur les coups en A
- Shin Slicer (bas/gauche+A)
- Stone Wall Thrust (bas, bas/droite, droite+B)
- Heavenly Dance (en 8-Way Run : haut/droite ou bas/droite+B, B) : Launcher
- Bullet Cutter (gauche+K, B)
- Stalk Shaver (bas+K, B) : Launcher
- Relic (gauche+A+B) : Stance
- Mist (droite+A+B) : Stance

LES COMBOS :
- Shin Slicer Feint (bas/gauche+A, B), Heavenly Dance (en 8-Way Run : haut/droite ou bas/droite+B, B)
- Heaven Cannon (bas/droite+B), Wind Hole (droite+B, haut), Drawn Breath (gauche+A)
- Heavenly Dance (en 8-Way Run : haut/droite ou bas/droite+B), A, Shin Slicer (bas/gauche+A) : combo-feinte
- Blunt Flames en Mist (en 8-Way Run : haut/gauche ou bas/gauche+B, A, droite) qui offre de nombreuses alternatives (projection, attaque haute, basse...) : combo-feinte
- en Counter Hit : Rising Knee (droite, droite+K) et Flag Dance (bas/gauche+B)
- en Counter Hit : Mask (B, droite) et Stone Wall Thrust (bas, bas/droite, droite+B)
- en Counter Hit : Wind Hole Vortex (gauche+B) et Stalk Shaver (bas+K, B)

LA SOUL CHARGE DE NIVEAU 3 :
Guard Break :
- Wind Hole Vortex (gauche+B maintenu)
- Stone Wall Thrust (bas, bas/droite, droite+B)

Imparables :
- Phoenix Tail (en 8-Way Run sauf gauche+A+B)
- rester sur G et faire haut/droite+A+B : coup caché !



Dans le premier *Soul Calibur*, il était déjà très difficile d'échapper à ce coup...



L'Obedience (K vers B) offre d'excellentes ouvertures.



Idole des jeunes : de par sa puissance, sa rapidité et la facilité d'exécution de ses coups, Mitsurugi apparaît comme le personnage le plus apprécié des nouveaux joueurs. Mais est-ce bien suffisant ?





NIGHTMARE

Pas besoin d'une montagne de combos avec lui. Apprenez deux ou trois coups bien efficaces et servez-vous en à outrance. Néanmoins, du fait de son relatif manque de vitesse, il faudra faire attention face aux persos rapides et de petite taille.

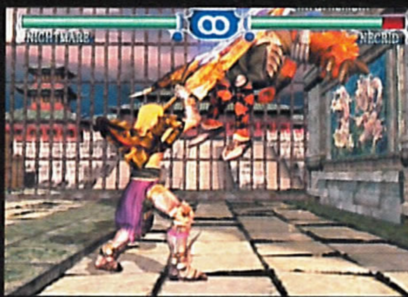
LES COUPS A RETENIR :
- Sky Splitter (bas/droite+B) : Launcher
- Midnight Launcher (gauche+B) : Launcher et Guard Break en maintenant B appuyé
- Rook Splitter (droite, droite+B)
- Quick Spin Slash (droite+A)
- Back Spin Slash (gauche+A) : Stun

LES COMBOS :
- Stomping (bas, bas/droite, droite+K maintenu), Flying Edge (bas+A+B)
- Back Spin Slash (gauche+A), Sky Splitter (bas/droite+B maintenu), Terror Stomper (B)
- Rook Splitter (droite, droite+B), Maelström (en se relevant, A, A, bas) : combo-feinte offrant de nombreuses possibilités. Un exemple : Rising Night Kicks (en se relevant, K), Stomping (bas, bas/droite, droite+K maintenu), Sky Splitter (bas/droite+B). C'est loin d'être un enchaînement garanti, mais déstabilise souvent les joueurs adverses.
- Slash Cross en Night Lower Stance (A, A, attendre un peu avant d'appuyer et de maintenir B), Cannonball Splitter (en Night Lower Stance, faire droite+B)

LA SOUL CHARGE DE NIVEAU 3 :
Guard Break :
- Dark Soul Impact (bas/droite+A+B)
- Piercing Strike (droite+B)
- en Night Side Stance (haut+B+K) ou en Night Reverse Side Stance (bas+B+K), faire Reaver (A+B)

Imparables :
- Flying Edge (bas+A+B)
- Rampart Buster (B, gauche)
- Rook Splitter (droite, droite+B)
- Midnight Launcher (gauche+B maintenu)
- Fatal Dive (gauche, gauche+B)
- Thrust Throw (bas/gauche+B)
- Drop Kick (droite, droite+K vers B)
- en Night Lower Stance (gauche+B+K), faire le Cannonball Splitter (droite+B) ou le Rook Splitter Alternate (A+B)





↑ Faites comme les meilleurs, utilisez le Sky Splitter sans vergogne !

↑ Si cet Imparable passe, va y avoir de la casse !



RAPHAËL

Prêt à damner son âme pour le bonheur de la jeune Amy, le petit français de *Soul Calibur II* n'hésitera pas à user de tout son art du combat. Rapide, vicieux et bénéficiant d'esquives singulièrement déstabilisantes, Raphaël possède de surcroît l'allonge la plus importante du jeu, lui permettant de clouer le bec à tous ses détracteurs. Il pêche tout de même quelque peu au niveau des coups circulaires, et n'est pas un maître accompli des combos. De plus, il ne frappe pas très fort et ses aptitudes de Guard Break et d'Imparables sont minimes.



LES COUPS A RETENIR :
- Affondo Fendante (bas, bas/droite, droite+B)
- Spinning Affondo Thurst (bas/droite+A+B)
- Dark Talon (bas/gauche+A)
- Pirouette Sweep (bas/gauche+K)
- Double Appel Cut (droite+B, B)
- Circular Envelopment (A+K) : esquive contre les coups en B
- Spiral Envelopment (B+K) : esquive contre les coups en A

LES COMBOS :
- Montante el Fin (bas/droite+B), Triple Botta in Tempo (droite+B, B, B)
- en Counter Hit : Heavy Mandritti (gauche, gauche+A), Baroque Storm (gauche+A+B)
- en Counter Hit : Assalto Montante (A+B), Baroque Storm (gauche+A+B)
- en Counter Hit : Wyvern's Tail (droite, droite+A+B), Dark Moon (droite, droite+K)
- en Counter Hit : Head Hunter Kick (gauche+K), Assalto Montante Crescendo (A+B, A)

LA SOUL CHARGE DE NIVEAU 3 :
Guard Break :
- Dark Abyss (bas, bas/droite, droite+A+B)
- Envelopping Stocatta (bas, bas/gauche, gauche+B maintenu)

Imparables :
- Affondo Fendante (bas, bas/droite, droite+B)
- Stocatta Rampage (bas/gauche+A+B, B)



↑ Pour atteindre l'adversaire de loin, rien de tel qu'un Affondo Fendante !



↑ Le Stocatta Rampage entame très gravement la barre de vie ennemie.

Cocorico ! Le meilleur joueur européen, peut-être même de toute la côte Ouest US, est français et se sert maginfiquement bien de Nightmare. Son nom ? Dan the Nightmare !





SPAWN

Classieux au possible, Spawn a parfaitement sa place parmi les âmes légendaires de *Soul Calibur II*. Très rapide et puissant, il apparaît même comme l'un des persos majeurs du jeu ! Il est d'autant plus efficace que son allonge est assez incroyable. Notez que son Demonic Killer est modifié en Soul Charge de niveau 3 (gauche+A, A, A).

LES COUPS A RETENIR :
- Head Hunter (droite, droite+A)
- Demonic Salvage (gauche+A, B)
- Harbinger of Violence (gauche, gauche+A)
- Necro Blast (gauche+A+B) : Imparable en maintenant A et B appuyés
- Shadow Spinner (bas+A+K)
- Malignant Cyclone (gauche+B, A)
- Grisly Rush (en 8-Way Run : haut/gauche ou bas/gauche+B, A)
- Devil Spiral (droite, droite+K, B)

LES COMBOS :
- Jealous Rage (bas/droite+B), Head Hunter (droite, droite+A)
- Shadow Stalker (bas/gauche+A, B), Malignant Reaver (en 8-Way Run : haut/droite ou bas/droite+B)
- Imprisoning Tendrils (au corps à corps, faire bas, bas/gauche, gauche+B+G), Tormented Rage (gauche, gauche+B), K, Head Hunter (droite, droite+A)
- en Counter Hit : Triple Kick (bas/gauche+K, K, K) puis Tormented Rage (gauche, gauche+B) ou Night Stalker (droite, droite+B)
- en Counter Hit : Triple Kick (bas/gauche+K, K, K), Shadow Spinner (bas+A+K)

LA SOUL CHARGE DE NIVEAU 3 :
Guard Break :
- Hell Spiral (A+B ou droite, droite+A+B)
- Grisly (en 8-Way Run : haut/gauche ou bas/gauche+B)

Imparables :
- Hunting Cry (droite, droite+A vers B)
- Tormented Rage (gauche, gauche+B)
- Necro Rage (en 8-Way Run : haut ou bas+B maintenu)
- Sigil of Hellspawn (faire B+K pour être en Levitation puis appuyer sur B)





En Soul Charge de niveau 3, le Demonic Killer devient redoutable !



On ne voit quasiment pas venir l'Harbinger of Violence.



TALIM

A l'image de Taki, Talim est peu puissante et manque d'allonge, mais fait montre d'une incroyable rapidité. Avec de la maîtrise, vous pouvez en faire une vraie plaie qui esquive et qui change de Stance à tout va. Les coups pleuvent de partout et ne laissent que peu de chance à l'ennemi de riposter. Talim copie une autre des capacités de Taki : elle aussi peut courir sur les murs. Pour ce faire, faites un Wind Charmer (en 8-Way Run, sauf gauche et droite, faire B+K) près d'un mur, et appuyer de nouveau sur B+K.

LES COUPS A RETENIR :
- Double Abaniko (droite, droite+A, A) : premier coup en Stun
- Razor Gale (bas/droite+A, A)
- Spinning Low Hiwa (bas/gauche+A)
- Paayon Thrust (droite, droite+B)
- Tumbling Razors (gauche+B+K)
- Desert Gust (droite, droite+A+B) : Launcher
- Twin Baraw Lift (bas/gauche+A+B) : Launcher
- Ice Wind (A+B) : Guard Break
- Cold Wind (B+K) : Guard Break

LES COMBOS :
- Twin Baraw Lift (bas/gauche+A+B), Vertical Abaniko (gauche, gauche+B)
- début du Gust Hook (bas/droite+B), début du Salisi Breeze (B, B)
- Desert Gust (droite, droite+A+B), Vertical Abaniko (gauche, gauche+B)
- Paayon Thrust (droite, droite+B), Spinning Low Hiwa (bas/gauche+A)

LA SOUL CHARGE DE NIVEAU 3 :
Guard Break :
- Paayon Thrust (droite, droite+B)
- Blue Sky (bas, bas/droite, droite+B)
- Cold Wind en Paayon Thrust (B+K, G, droite+B)
- Isa Hampas (en 8-Way Run : haut/gauche ou bas/gauche+B)

Imparables :
- Ice Wind (A+B)
- Shearing Blades (droite+A+B)
- Blue Sky (bas, bas/droite, droite+B maintenu)
- Cold Wind (B+K)



Attention, cet Imparable sort rapidement, très rapidement !



Aussi salvatrice que stylée, la course sur les murs déroute bien des adversaires...

Petite mais costaude : elle n'a même pas 13 ans et Kayane est déjà classée parmi les dix meilleurs joueurs français de *Soul Calibur* ? Cousine de Dan, elle utilise Talim à la perfection. Vos avez bien lu : c'est une fille !



ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION

Au cours d'une campagne, faites **Pause** et entrez la combinaison suivante :
R, L, R, L, L, R, L, R, R, L, R, L, L, R, L. Cela aura pour effet de débloquer le menu Cheats dans les options. Dans ce menu se trouvent sept rubriques dont voici les intitulés et effets.
Toggle Unit Spying : vous pourrez voir sur votre carte où se trouvent vos ennemis.
Cheat Win : vous sortirez vainqueur de la campagne en cours.
Gimme $10000 : vous obtiendrez 10 000 dollars supplémentaires.
Show LZs : toutes les zones d'atterrissage (Landing Zones) seront visibles sur la carte.
Player Invulnerable : comme son nom l'indique vous serez invulnérable.
Enable All Levels : vous aurez accès à toutes les missions du jeu.
Clear Fog Of War : cette option vous révélera la carte de la mission en cours dans son intégralité.





INDIANA JONES

Pour rendre Indy invincible, exécutez la manipulation suivante à l'écran où l'on vous demande d'appuyer sur **Start**. Tout en maintenant enfoncées **les gâchettes L et R, faites Haut, Haut, Bas, Haut, A, X, A, B, Haut, Bas, Y, Start avec la croix multidirectionnelle.** Indy bénéficiera de munitions infinies et respirera sous l'eau. Par contre, s'il fait une chute, il ne pourra plus bouger et il vous faudra recommencer le niveau.



SPLINTER CELL

En guise de profil, entrez **!LAMAUDITE!**. Maintenant Sam Fisher aura accès à toutes les missions du jeu.

KUNG FU CHAOS

Voici quelques codes qui vous permettront de profiter à fond de ce petit jeu bien sympathique. Entrez-les à l'écran du menu principal en maintenant les gâchettes L et R enfoncées.

Gauche, A, Bas, Y, Droite, A, Bas, A, Droite : (LADYRADAR) : vous pourrez choisir votre niveau.
B, A, Bas, B, A, B, Y : (BADBABY) : vous donnera accès à tous les costumes des personnages déverrouillés.
Gauche, A, Bas, Y, Start, Bas, A, Y : (LADYSDAY) : vous pourrez jouer avec Candi Roll.
Gauche, A, Droite, Bas, Y, B, Haut, Bas : (LARDYBUD) : vous pouvez prendre le contrôle du capitaine Won Ton.
Blanc, A, Gauche, Droite, Haut, Start, B, A, Gauche, Bas, Y : (WALRUSBALDY) : vous pourrez incarner Shao Ting.
B, A, Blanc, Bas, Y, B, A, Gauche, Gauche, A, Bas : (BAWDYBALLAD) : maintenant tous les personnages du jeu seront disponibles.
B, Gauche, A, Droite, B, Bas, Droite, A, Blanc, Gauche : (BLARBDRAWL) : vous débloquerez la rubrique biographie des acteurs.
B, A, Y, Start, A, Blanc, A, Y : (BAYSAWAY) : vous aurez la possibilité de voir toutes les scènes insulaires.
Start, Gauche, Y, Start, Haut, B, Haut, Droite, B : (SLYSUBURB) : vous déverrouillerez l'accès au mode Miniseries.
Start, Gauche, A, Y, Bas, A, Y : (SLAYDAY) : vous déverrouillerez l'accès au mode Championnat.
A, Gauche, Gauche, B, Droite, A, Blanc, Gauche : (ALLBRAWL) : tous les bonus nécessitant quatre étoiles seront débloqués.
Gauche, Haut, X, Haut, Droite, Y, Gauche, A, Droite, Bas : (LUXURYLARD) : ce code débloquera complètement le jeu.

Deux petites notes : tout d'abord, sachez que l'effet de ces codes sera permanent. Il faudra donc effacer la sauvegarde pour s'en débarrasser. Ensuite, vous aurez remarqué que chaque manipulation est suivie d'un mot entre parenthèses. Il s'agit d'un moyen mnémotechnique pour se souvenir des codes. Voici les correspondances bouton/lettre :
B = B, A = A, D = Bas (Down), Y = Y, W= Blanc (White), U = Haut (Up), X = X, L = Gauche (Left), R = Droite (Right) et S = Start.







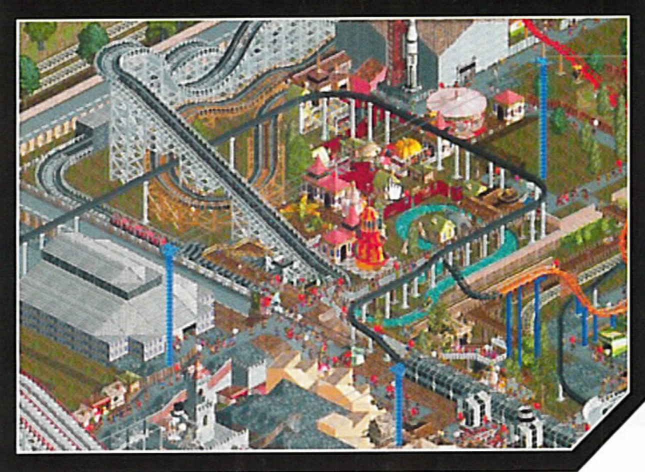
Putsch 2 ! La production du *MOX* en profite pour passer le bonjour à Marie-Mechtilde et à Franck, respectivement secrétaire de rédaction et maquettiste de *Nintendo Mag.* ; -))



ROLLERCOASTER TYCOON

En guise de nom de visiteur, entrez l'un des noms suivants. Attention, vous ne pouvez utiliser ces noms qu'une fois par parc.

Chris Sawyer : un photographe : il s'arrêtera de temps en temps pour prendre des clichés du parc.
Simon Foster : un peintre. Il peindra des tableaux du parc.
Damon Hill : les karts des attractions seront plus rapides.
Michael Schumacher : les karts seront encore plus rapides que pour le code précédent.
Mr Bean : les karts seront plus lents.
Katie Brayshaw : ce visiteur s'arrête tout le temps pour saluer tout le monde.
John Wardley : ce visiteur s'émerveillera devant une montagne russe réussie.
Melanie Warn : un visiteur content.
Tony Day : un visiteur affamé.
John Mace : il donnera le double du prix des attractions.



MIDTOWN MADNESS 3

Le code suivant permet de réussir toutes les missions du jeu et par voie de conséquence d'avoir accès à toutes voitures dans les modes Course unique et Multijoueur.

A l'écran de sélection de voitures de n'importe quel mode, tout en maintenant enfoncé le stick analogique gauche, appuyez sur **L, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R.**



DEAD TO RIGHTS

Voici quelques trucs fort utiles à l'ami Jack dans son combat. Effectuez l'une des manipulations suivantes à l'écran du menu principal en maintenant les gâchettes L et R enfoncées, le tout avec la croix multidirectionnelle. Si vous avez réussi, l'intitulé du code apparaîtra en jaune.

Haut, Gauche, Bas, Droite, B : MODE 10000 BALLES : vous obtiendrez des munitions infinies.
Bas, Gauche, Bas, Y, Bas : MODE RELAX : vous aurez accès à tous les chapitres, cinématiques et mini-jeux.
Droite, B, B, B, X : MODE FLINGUE : vous commencerez la partie suivante avec un shotgun et des munitions infinies pour cette arme.
Y, B, Haut, Haut, Haut : MODE CHOW YUN JACK : vous commencerez la partie suivante avec un pistolet dans chaque main.
X, X, B, B, Droite : A VOUS DE JOUER : vous pouvez utiliser tous les désarmements.
X, X, X, Bas, Droite : MODE TIREUR D'ELITE : vous tuerez les ennemis à chacun de vos tirs.
Y, B, B, B, Gauche : UNE BALLE SUFFIT : une balle suffit à tuer un adversaire. Par contre, sur un ennemi possédant un gilet pare-balles, il faudra faire descendre à zéro la barre d'armure au préalable.
X, Gauche, Y, Haut, Bas : MODE ENNEMIS MALADROITS : les tirs ennemis seront beaucoup moins précis.
Haut, Haut, Bas, Bas, Haut : PRECURSEUR : vous ne disposez plus du viseur, ce qui complique le jeu.
X, Y, Gauche, Haut, Droite : MODE SUPER FLIC : débloque le niveau de difficulté le plus élevé du jeu.
Y, X, Gauche, gauche, B : MODE ÇA VA CHAUFFER : augmente la difficulté du jeu. Si vous choisissez super flic, avec ce code, le niveau de difficulté sera encore plus élevé.
B, X, Y, B, Bas : OUAH WAOUUHHH! la barre d'énergie de Shadow restera toujours au maximum.
Gauche, Droite, Gauche, B, X : SHOOTE A L'ADRENALINE : votre barre d'adrénaline ne descendra jamais.
Haut, Haut, Haut, X, Bas : MODE INVINCIBLE : votre jauge d'armure sera infinie. Mais vous pouvez quand même subir des dommages si vous recevez des coups de poing ou de pieds. En ne réussissant pas à temps certaines missions vous pouvez aussi perdre la partie.
X, Y, B, Y, X : MODE PRENEUR D'OTAGES : vous pourrez vous servir à l'infini de votre bouclier humain.
B, B, Haut, Haut, X : ROI DE LA CASTAGNE : vous frapperez deux fois plus fort à mains nues.
Droite, X, Gauche, B, Y : FIGHT CLUB : vos ennemis seront désarmés. Et vous aussi la plupart du temps. Par contre, vous pourrez vous retrouver bloqué dans des niveaux où certains ennemis sont inaccessibles.
Y, Y, Haut, Haut, Y : MAIS OU EST JACK? : vous serez invisible à l'écran mais vos ennemis, eux, vous verront.



MIDNIGHT CLUB II

Entrez les noms suivants dans la rubrique Code du menu Options. Petite astuce : une fois le nom entré, avant de le valider, appuyez sur la gâchette R et puis sur le mot Placer. Ainsi, vous pourrez l'enregistrer et n'aurez plus à le retaper.

hotwired : vous donnera le libre accès à toutes les voitures sauf en mode Carrière.
theworldismine : débloquera toutes les villes et toutes leurs courses.
Lovenotwar : votre véhicule sera muni d'armes. Appuyez sur le **stick analogique gauche** pour tirer à la mitrailleuse et sur le **bouton Blanc** pour tirer des roquettes.
zoomzoom4 : vous obtiendrez de la nitro à l'infini. Ce code ne fonctionne pas pour le premier véhicule qui à la base ne dispose pas de nitro.
howfastcanitbe suivi d'un chiffre entre 0 et 9 : vous permettra de gérer la vitesse du jeu, 0 étant la plus lente.
howhardcanitbe suivi d'un chiffre entre 0 et 9 : vous permettra de gérer le niveau de difficulté du jeu, sachant que 9 est le plus difficile.

Poule ! Après des mois de silence, Katia et Yann s'expriment enfin et tirent à vue dans les notes de bas de page. Première victime : Stef, le seul chef de rub qui écrit en dormant.





SUR LE DVD 8 démos de qualité et 4 vidéos au programme de ce numéro 21. De l'action, de la stratégie, de la plate-forme et du sport, il y en a pour tout le monde. Et comme nous en avons pris l'habitude maintenant, nous vous proposons des petits challenges pour l'honneur, histoire de donner un peu de piment à nos démos.

CHALLENGE : Pour chaque démo nous vous proposons un petit défi, plus pour la gloire que la reconnaissance de vos pairs. Le concours en revanche, vous obligera à faire mieux que vos petits camarades si vous voulez remporter notre prix spécial (parfois un jeu, parfois un petit goodie lié à l'univers de la Xbox) et toute notre admiration bien entendu...

DINO CRISIS 3

INFOS
EDITEUR : CAPCOM
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Pour son troisième opus, la saga *Dino Crisis* s'exporte dans l'espace. C'est en fait un prétexte pour introduire des armes et gadgets high-tech. Toujours est-il que vous y incarnez Patrick, membre de la SOAR, une unité spéciale dépêchée sur la carcasse d'un vaisseau disparu quelque trois cents ans auparavant. Mais à votre arrivée, vous constatez que l'Ozymandias n'est pas si désert que ça. En effet, des dinosaures mutants y ont élu domicile, fermement décidés à faire de votre groupe leur prochaine collation.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

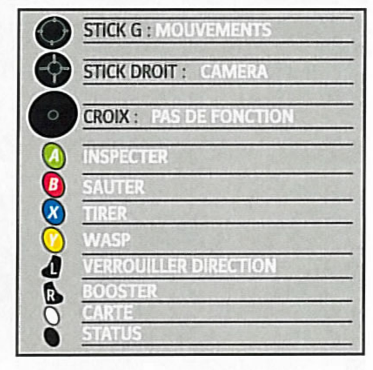
Votre premier but sera d'explorer l'épave à la recherche de vos compagnons. Allez jusqu'à la salle de transformation du vaisseau. Profitez-en pour y faire un peu de shopping. Regardez bien dans le menu, vous y disposez d'entrée d'armes destructrices. Dernier conseil : afin de ne pas faire d'allers et retours inutiles, gardez au moins une dizaine de tempest.

CHALLENGE

Vous avez fini la démo rapidement en mode Hard ? Alors recommencez en ne vous servant que l'arme de base et en utilisant les tempest de votre WASP uniquement pour ouvrir la porte sécurisée.







RAINBOW SIX 3

INFOS
EDITEUR : UBI SOFT
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Déjà connu des possesseurs de PC, *Rainbow Six* arrive sur Xbox. Complètement optimisé et simplifié pour le pad et beaucoup plus tourné vers l'action, ce produit de la licence de Tom Clancy ne perd pas de son esprit basé sur la coopération avec chaque membre du commando. Vous êtes toujours Ding Chavez, leader de l'équipe. Vous donnez les ordres et vos camarades y obéissent le plus fidèlement possible. Mais il faudra aussi vous mouiller. Choisissez soigneusement votre équipement et commencez votre mission.

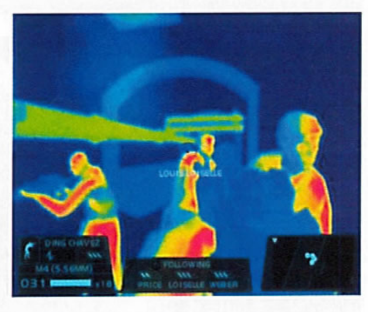
CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

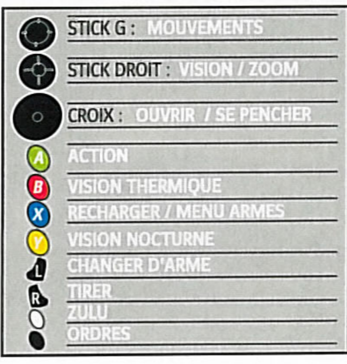
Vous devez faire sortir de prison Juan Crespo et un guide touristique (l'homme, pas le livre). La mission se découpe en plusieurs sous-objectifs assez simples à réaliser. Pour les néophytes, pensez à utiliser les différentes visions à votre disposition et surtout, avancez toujours à couvert. Rappelez-vous que l'effet de surprise sera votre meilleur allié.

CHALLENGE

Remplissez l'ensemble de la mission en niveau Vétéran sans perdre un seul de vos hommes. Essayez aussi d'utiliser le moins de balles possibles.







Mea Culpa : comme à son habitude, Sam brille par son absence d'idées en ce qui concerne les notes de bas de pages. Comme quoi la partie la plus facile n'est pas celle qu'on croit.



VIDEOS LE RETOUR DU ROI, COLIN MCRAE 04, URBAN FREESTYLE SOCCER, MEDAL OF HONOR : RISING SUN

ROLLING

INFOS
EDITEUR : SCI
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Au départ, *Rolling* faisait partie des nombreux projets de Rage Software. Condamné à finir aux oubliettes, il ne doit son salut qu'à sa reprise par SCI Games. Il se veut le pendant patin inline de *Tony Hawk*. Il fonctionne donc également sur le principe des petites épreuves à effectuer pour progresser dans le jeu. Votre patineur peut tout faire et la vidéo d'intro vous montrera que certaines figures hallucinantes sont parfaitement réalisables par des pros.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Choisissez entre Fabiola Da Silva, Cesar Mora et Jon Julio - trois pointures de la discipline - celui ou celle qui vous convient le mieux et rendez-vous dans la banlieue new-yorkaise. Vous n'aurez plus que cinq minutes pour réaliser les objectifs demandés afin d'obtenir le maximum de points. Un des secrets réside dans l'enchaînement des diverses figures.

CHALLENGE

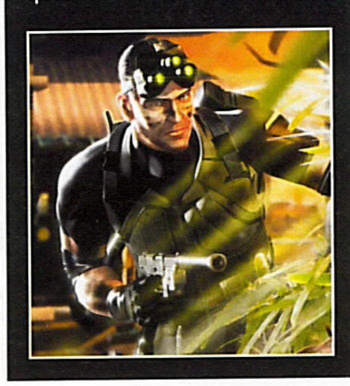
Essayez de terminer toutes les épreuves et d'obtenir un score de 361 620 points. Avant le début du run, observez bien l'ordre de passage des différents défis. Si vous le respectez, vous devriez réussir haut la main ce niveau.

STICK G :	DIRECTION
STICK DROIT :	CAMERA
CROIX :	COMBO DE TRICKS
A	ACCELERER / SAUTER
B	ACCELERER / TRICKS
X	GRAB
Y	GRIND
L	ROTATION EN L'AIR
R	CESS SLIDE
Blanc	SENS DU PATINAGE
Noir	PAS DE FONCTION

DOWNLOAD

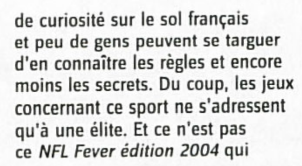
SPLINTER CELL : KOLA CELL

Nous inaugurons cette nouvelle rubrique avec, comme nous vous l'avions promis depuis si longtemps, *Kola Cell*, un niveau inédit des aventures de Sam Fisher. Petite précision, vous devez posséder le jeu pour en profiter. Sur ces bonnes paroles, régalez-vous en espérant qu'il vous procurera autant de plaisir qu'à la rédaction.



NFL FEVER 2004

INFOS
EDITEUR : MICROSOFT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4



CONTENU DE LA DEMO

Le football américain fait figure de curiosité sur le sol français et peu de gens peuvent se targuer d'en connaître les règles et encore moins les secrets. Du coup, les jeux concernant ce sport ne s'adressent qu'à une élite. Et ce n'est pas ce *NFL Fever édition 2004* qui changera la donne. L'éventail de techniques en mémoire ainsi que le nombre de commandes le laissera hermétique aux néophytes. Car même en y consacrant toutes les pages du *MOX*, il serait bien difficile d'expliquer correctement les règles.



CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Vous disposez de deux quart-temps de cinq minutes pour faire la différence. Grossièrement, vous devez amener le ballon ovale dans l'en-but adverse, soi au terme d'une course, soi en réceptionnant une passe, le tout en restant debout. Vous réussirez ce que l'on appelle un touchdown. Vous pouvez aussi marquer des points en envoyant le ballon au pied entre les poteaux.

CHALLENGE

Pour les non-initiés, le défi consistera à réussir un touchdown. Et pour les spécialistes, il faudra le faire en niveau de difficulté All-pro. Bon courage à tous ! Et surtout, mettez bien votre casque !





STICK G :	DEPLACEMENT
STICK DROIT :	CHOISIR UN JOUEUR
CROIX :	CHOISIR UN JOUEUR
A	COURIR
B	PLAQUER / SPIN
X	BOUSCULER / JOUEUR / DEFENSE
Y	SAUTER
L	FEINTE A GAUCHE
R	FEINTE A DROITE / PASSE
Blanc	JOUEUR / METTRE BALLON AU SOL
Noir	PLONGEON

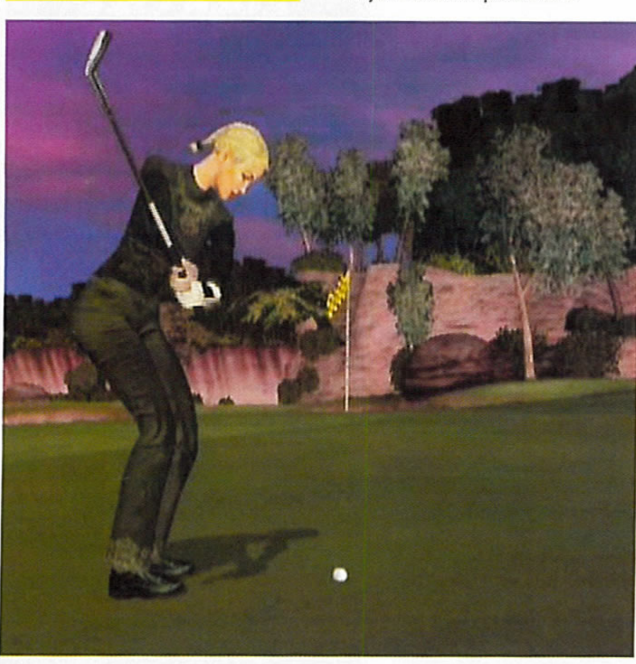
Football américain : votre serviteur s'est un jour essayé à ce sport yankee. Et les douze secondes passées sur le terrain restent un de ses souvenirs les plus douloureux.

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

INFOS
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

CONTENU DE LA DEMO

Pour son deuxième passage sur Xbox, *Tiger Woods* nous revient toujours aussi impeccable et agréable à jouer. Cette fois, Electronic Arts pousse le réalisme encore plus loin en incluant la création physique complète d'un golfeur. Ainsi, vous pourrez écumer les greens avec un avatar à votre image par exemple.



CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Réalisez un excellent score sur les 4 trous mis à votre disposition. Pensez à tenir compte du sens et de la vitesse du vent, ainsi que des conseils souvent judicieux de votre caddy. Le long shoutout drive vous permet d'affronter un autre joueur sur un concours de drive. Vous disposez d'un temps limité pour effectuer le plus de drives possible. Celui qui obtiendra le score le plus élevé sera désigné gagnant de l'épreuve.

CHALLENGE

Nous aurions pu vous demander de ne réaliser par exemple que des birdies. Mais nous vous proposons un défi un peu particulier et plutôt amusant. Tout d'abord, reportez-vous à la page du sommaire de la rubrique Xpertise, puis essayez de créer un golfeur à l'image de votre membre préféré de la rédaction.





FREEDOM FIGHTERS

INFOS
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Sortie vainqueur de la Guerre Froide, l'Union Soviétique envahit maintenant les Etats-Unis et entend bien y imposer son modèle communiste. Les combattants de la liberté ne sont pas du même avis et le font savoir par les armes. Vous êtes Christopher Stone, leur leader, et en tant que tel, vous devez les mener à la victoire. A la tête d'un petit groupe d'homme obéissant au moindre de vos ordres, attaquez les positions stratégiques de l'ennemi. Pointez une position et appuyez sur un bouton. L'un de vos hommes se rendra à cet endroit et exécutera l'action demandée.





CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Commencez par plastiquer la station d'essence. Puis frayez-vous un chemin jusqu'au bureau de poste. Eliminez toutes les menaces rouges sur votre passage. Ramassez toutes les armes qui vous tomberont sous la main. Montez sur le toit et hissez le drapeau américain pour terminer la démo.

CHALLENGE

Après ce défi, vous passerez soit pour un lâche, soit pour un commandant de génie. Remplissez vos objectifs en ne tirant pas une seule balle et en ne vous faisant jamais toucher.



***Freedom Fighters* :** pour montrer leurs sentiments envers la France, certains Américains ont rebaptisé les expressions contenant le mot « *french* ». Ainsi, il faudra dire « *freedom fries* » et « *freedom kiss* ».



VOODOO VINCE

INFOS
EDITEUR : MICROSOFT
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO
Tout va mal à la Nouvelle-Orléans. Kosmo, le vilain de service a enlevé madame Charmaine, tenancière d'une boutique d'objets occultes. Vince, une poupée vaudou en vente dans le magasin et en vie grâce à une poudre magique, va tout faire pour libérer sa propriétaire. Il dispose pour cela de coups purement physiques mais aussi de pouvoirs vaudous. En fait, ces pouvoirs s'exercent sur Vince, mais ils affectent les ennemis environnants.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE
La première partie de la démo se présente sous la forme d'un tutorial, histoire de maîtriser le maniement de Vince. Puis, dans la deuxième partie, frayez-vous un chemin à travers la rue principale. En réfléchissant un peu, ça ne devrait vous poser aucun problème.

CHALLENGE
Récupérez toutes les jarres, les statuettes vaudous et les pages du livre de magie présents dans ces deux sous-niveaux. Et si cela vous paraît trop facile, terminez la démo en n'utilisant que les coups simples.





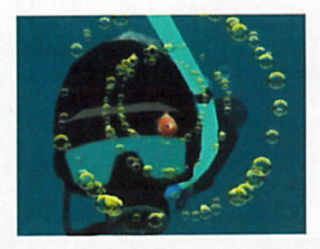
LE MONDE DE NEMO

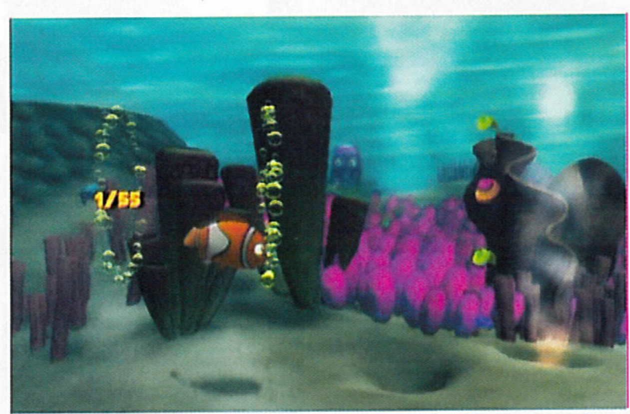
INFOS
EDITEUR : THQ
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO
Tiré du dernier dessin animé du duo gagnant Disney/Pixar et prévu dans nos salles pour la fin novembre, *Le Monde de Némo* vous invite vous glisser sous les écailles de ce petit poisson sympathique et à partager ses aventures au fond des mers. Très facile d'accès, le jeu s'adresse clairement aux plus jeunes possesseurs de Xbox et n'utilise à cette fin que deux boutons de la manette.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE
L'action se découpe en trois parties. Vous devez d'abord rejoindre vos amis et résoudre le mystère des trois pierres. Puis relevez le défi qu'ils vous imposent en remontant le long de la chaîne d'une ancre tout en évitant les murènes et autres dangers marins. Enfin, il faudra faire le chemin en sens contraire sans vous faire attraper par le plongeur.

CHALLENGE
La démo étant d'une extrême simplicité, le seul vrai défi consistera à passer à travers les cinquante-cinq cercles de bulles et récupérez tous les fruits de mer sans exception.

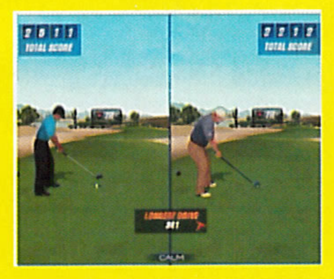






CONCOURS

TIGER WOODS PGA TOUR 2004





Dans chaque numéro, nous organisons une compétition entre les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :
Magazine Officiel Xbox / X Games 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
ou par mail :
xboxmag@futurenet.fr

Le concours portera ce mois-ci sur *Tiger Woods PGA Tour 2004*. Réalisez le meilleur score dans l'épreuve du long shootout drive. Pour y accéder, branchez une deuxième manette. Une fois la partie terminée, un écran récapitulatif apparaîtra. Faites-en une photo et envoyez-la avant le 5 novembre.

» MEILLEUR SCORE :
Donc, vous faites le plus de points possible et vous nous envoyez une belle photo en précisant le score réalisé. Je précise aussi que les photos ci-dessus sont là à titre d'exemple, ne vous souciez donc pas des scores. A vous de jouer !

Victime de la mode : Sam a failli se faire sortir de la rédac quand il s'est pointé avec un tee-shirt parodiant une marque célèbre. Le slogan affichait « *Just did it* ».



DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

En vente début octobre 2003

» SUR LE DVD (sous réserve)

LES DEMOS EXCLUSIVES DE :





» SSX3
Finie la glisse académique. C'est la guerre sur les pistes !

» PROJECT GOTHAM RACING 2
Le meilleur jeu de courses urbaines arrive sur les chapeaux de roue !



» MAGIC
Une déclinaison plutôt nerveuse du célèbre jeu de cartes.



» METAL ARMS
Les aventures d'un petit robot équipé de gros *guns*.



» MIDTOWN MADNESS 3
Enfin un espace de liberté pour les Schumacher en herbe.



» NHL 2K4
Partez mettre le feu et les marrons sur la glace !



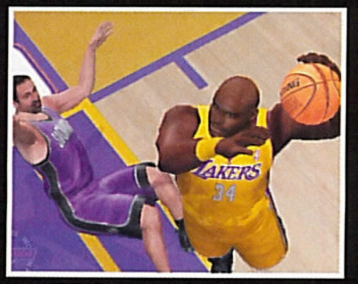
» DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE
Les *toons* se la jouent Tony Hawk.



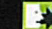
» FREAKY FLYERS
Des courses effrénées aux commandes d'engins délirants.



» KAO THE KANGAROO 2
Un kangourou avec des gants de boxe... Original, non ?



» NBA 2K4
Prêt pour des dunks de folie et les dribbles nerveux ?



Poule 2 ! Dans un moment de détente et de grande jovialité, nous avons enfin trouvé le surnom de Stef... Désormais, il s'appelle Bichon. Et il adore son nouveau nom !





Coup de projecteur sur la vision Off The Ball™. Votre vision du jeu fait désormais toute la différence ! Prenez le contrôle total de tous vos équipiers et plus seulement du porteur du ballon. Effectuez des passes en profondeur et anticipez les moindres mouvements de vos joueurs. Repérez celui qui a fait la course la plus intelligente et réalisez la passe parfaite pour mettre la défense dans le vent.



Coup de projecteur sur les courses Off The Ball™. Tous les grands joueurs savent que ce qu'ils font sans le ballon a autant d'importance que ce qu'ils font balle au pied. Feintez des appels de balle, trouvez les espaces et débordez les défenseurs pour placer un tir assassin lorsque vous recevrez le ballon.



Coup de projecteur sur la réception Off The Ball™. Infiltrez-vous dans les espaces et défendez vos positions. Le contrôle Off The Ball™ vous permet de vous battre pour chaque parcelle de terrain. Vous devez faire preuve d'énergie et de talent pour vous mettre dans la meilleure position pour recevoir le ballon... et marquer !

Décryptez le jeu, et imposez le vôtre !



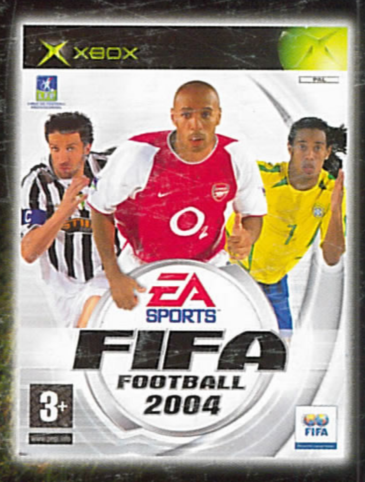
Coup de projecteur sur une jouabilité novatrice. Les améliorations apportées à FIFA Football 2004 ne se cantonnent pas simplement au Off the Ball control. Vous pouvez modifier vos tactiques et votre stratégie en temps réel. Vous pouvez créer vos propres combinaisons et les mettre en oeuvre en appuyant simplement sur une touche. Vivez le football comme jamais.



Coup de projecteur sur le mode Carrière. Devenez manager et emmenez votre équipe sur les sentiers de la gloire. Vous connaitrez la hantise de la relégation ou le bonheur de la promotion avec la possibilité de jouer avec des équipes de divisions inférieures qui évoluent dans leur stade officiel. Si vous parvenez, sur plusieurs saisons, à équilibrer les comptes et à porter votre équipe vers les sommets, vous accéderez à la postérité.



Coup de projecteur sur le Football Fusion. Cette année FIFA s'enrichit encore plus avec le Football Fusion. Importez une équipe depuis LFP Manager 2004 et jouez les matchs dans FIFA. Vous pourrez alors exporter les résultats et continuer votre carrière de manager. Vous pouvez créer une équipe de rêve dans LFP Manager 2004 et jouer avec vos nouvelles stars dans FIFA. Si une équipe n'existe pas dans FIFA Football 2004, exportez-la depuis LFP Manager 2004 et jouez avec elle en temps réel.





Également disponible sur Playstation 2, PS One, Nintendo Game Cube, PC et Game Boy Advance.



It's in the game.™
www.fifafootball2004.ea.com
www.france.ea.com

C'est dans le jeu.